

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL –
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Vinicius Denardin dos Santos

Conectados e Desconexos: projeto experimental de um filme ficcional de curta-metragem.

Santa Maria

2018

Vinicius Denardin dos Santos

Conectados e Desconexos: projeto experimental de um filme ficcional de curta-metragem.

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel (a) em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda.**

Orientador: Luciano Mattana

Santa Maria

2018

Vinicius Denardin dos Santos

Conectados e Desconexos: projeto experimental de um filme ficcional de curta-metragem.

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel(a) em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda na Universidade Federal de Santa Maria.**

Aprovado em: ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Luciano Mattana (UFSM)

Prof. Rondon de Castro (UFSM)

Prof. Leandro Stevens (UFSM)

AGRADECIMENTOS

Começo esse tópico dedicando esse trabalho aos meus amados pais, Rosimeri Denardin e Vanderlei dos Santos, que sempre prezaram pela minha educação e bem-estar. O estreito laço amoroso entre nós é o que me sustenta (não financeiramente, se bem que também) e me motiva a correr atrás dos meus sonhos. Sou muito grato à vida por ter essas pessoas maravilhosas perto de mim. À minha dupla favorita, o eterno amor.

Agradeço às minhas avós queridas, Maria Ignêz, a matriarca Denardin que contagia amorosamente todos os membros da família de uma forma esplêndida e única, e Maria Francisca dos Santos, que infelizmente nos deixou esse ano, mas tenho certeza que descansa em paz em algum lugar abençoado do céu.

Agradeço à minha irmã de sangue, Júlia, e meu irmão da vida e também primo, Guilherme Gabbi, pela amizade genuína de muitos anos e pelas grandes ajudas prestadas ao longo desse projeto e da vida.

Entrando no âmbito acadêmico, não poderia deixar de agradecer o orientador e diretor de fotografia desse projeto, professor Luciano Mattana, que me ajudou inúmeras vezes durante a graduação, sempre se disponibilizando a ensinar com muita sabedoria. Devo muito à ele.

Agradeço também os integrantes do GELIOL, o melhor grupo de amigos que eu poderia ter na faculdade, e ao elenco do Gerson Raylander, o time de futebol mais copeiro que já existiu no curso de Comunicação Social.

Agradeço os meus amigos Dieisson Vieira, Giuliano Cattani, Mateus Piccinin e Matheus Lovato pela amizade desde 2011, pela ajuda nas figurações do curta-metragem e pelo incentivo da realização do mesmo.

Aos 20 colaboradores que compraram minha loucura e ajudaram a produzir esse curta-metragem: sem vocês isso tudo não era possível. O meu muito obrigado!

Por último e, obviamente, não menos importante (pelo contrário), agradeço meu amor Bruna Casser, por me aguentar todos os dias há mais de dois anos, por sempre me ajudar nos momentos bons e ruins, incentivar a realizar meus sonhos e, principalmente, pelo carinho e companheirismo que tanto me faz bem.

RESUMO

Conectados e Desconexos: projeto experimental de um filme ficcional de curta-metragem.

AUTOR: Vinicius Denardin dos Santos

ORIENTADOR: Luciano Mattana

Este projeto experimental tem como objetivo geral desenvolver um curta-metragem de ficção. Propõe-se, com este trabalho, um aprimoramento nos fundamentos de roteiro, pré-produção, direção, produção e pós-produção cinematográficos. Para fundamentar teoricamente este trabalho foi feito uso dos trabalhos de Chion (1989) e Vogler (2006), para embasar o estudo de roteiros, Zettl (2015) e Harris (1990), para embasar o estudo de pré-produção, direção e produção, e Martin (2003), para embasar o estudo de pós-produção. O relatório metodológico é descrito no segundo capítulo e, por fim, no terceiro capítulo, é apresentado o relatório geral das análises experimentadas durante o projeto.

Palavras-chave: Curta-metragem. Aprimoramento. Roteiro. Pré-produção. Produção. Direção. Pós-produção.

ABSTRACT

Connected and Disconnected: experimental project of a short film.

AUTHOR: Vinicius Denardin dos Santos

ADVISOR: Luciano Mattana

This experimental project has as general objective the creation of a short fiction film. It is proposed, with this work, an improvement in the fundamentals of script, pre-production, direction, production and post-production film. This work was done to use the works of Chion (1989) and Vogler (2006), to support the study of scripts, Zettl (2015) and Harris (1990), to support the study of pre-production, direction and production, and Martin (2003), to support the post-production study. The report is presented in the second chapter and finally in the third chapter is the general report of the analyzes tried during the project.

Keywords: Short film. Enhancement. Script. Pre-production. Production. Direction. Post production.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 ROTEIRO CINEMATOGRAFICO	11
2.1.1 O Roteiro de Cinema, segundo Michel Chion (1989)	11
2.1.2 A Jornada do Escritor, segundo Christopher Vogler (2006)	17
2.1.2.1 <i>Arquétipos</i>	17
2.1.2.2 <i>Estágios da Jornada</i>	22
2.2 A PRÉ-PRODUÇÃO, DIREÇÃO E A PRODUÇÃO, SEGUNDO HARRIS WATTS (1990) e HERBERT ZETTL (2015)	34
2.2.1 Pré-Produção	35
2.2.2 Direção	36
2.2.3 Produção	40
2.2.3.1 Iluminação	40
2.2.3.2 Áudio	43
2.3 A PÓS-PRODUÇÃO, SEGUNDO MARCEL MARTIN (2003)	44
2.3.1 Tipos e estilos de montagem	44
2.3.2 Tipos de ligações e transições	46
2.3.3 Elementos Sonoros	47
3. RELATÓRIO DO PROJETO EXPERIMENTAL	48
3.1 O ROTEIRO	50
3.1.1 Desenvolvimento	53
3.1.2 Referências à Jornada do Herói, de Vogler	54
3.1.3 O Roteiro de “Conectados E Desconexos”	56
3.2 ASPECTOS DA LINGUAGEM	72
3.2.1 Direção	72

3.2.2 Fotografia	72
3.2.3 Montagem	75
3.2.4 Recursos Técnicos de Produção e Localizações	76
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
APÊNDICE	82

1. INTRODUÇÃO

O audiovisual é uma das áreas mais eficazes no que diz respeito à entretenimento. Quando uma pessoa assiste a um vídeo, ela se permite, por um curto período de tempo, imergir em um mundo paralelo, a fim de conhecer histórias, acontecimentos, culturas, linguagens, pessoas, situações, entre outras milhares de possibilidades.

Sabendo bem das inúmeras e poderosas características que um audiovisual possui, os profissionais da área de publicidade estão cada vez mais interessados e engajados em utilizar esse recurso para atingir uma maior audiência. O audiovisual é a ferramenta da vez do marketing de conteúdo, principalmente online. Segundo uma pesquisa realizada pela Cisco, em 2016, até 2020 cerca de 82% de todo o tráfego da internet será gerado por vídeos, devido ao aumento de pessoas online e a crescente qualidade desses vídeos, como o 4K, resultando numa duração total de cerca de 5 milhões de anos só em audiovisual.

Um dado mais atual, trazido pela State of Video Marketing, em 2017, afirma que, em geral, 81% das empresas utilizam o vídeo como ferramenta de marketing. Outro dado, vindo da OptinMonster, em 2018, mostra que esses vídeos elevam em até 54% o alcance da marca. Isso se explica através do maior engajamento (curtidas e compartilhamentos) que o vídeo tem em relação a outros conteúdos com apenas imagens, textos e links (cerca de 1200% compartilhamentos a mais, segundo WorldStream, 2018).

O vídeo também cria a oportunidade para um grau de engajamento humano genuíno entre o visitante da página de destino e a mensagem, que é um passo crítico para a construção da confiança. Uma voz humana e / ou incluindo rostos humanos em um vídeo transmitem emoção diretamente ao espectador e dão a ele um ponto de identificação. Como as emoções são contagiosas, assistir a uma demonstração de emoção pode sutilmente inspirar essa mesma emoção no espectador. A mistura de movimento, imagens e som cria um contexto para informações que permitem que as pessoas o processem de forma mais completa. Ou seja, o vídeo é o meio mais eficiente para atrair os dois lados da matriz decisória do visitante: o lógico e o emocional (Elisa Silverman em artigo no pagewiz.com em 2014).

Em um contexto mais amplo, desde o surgimento do cinema em 1895, pelos irmãos Lumière, na França, o produto audiovisual foi ganhando novas e variadas estruturas, chegando ao contexto moderno atual. Essa gradual escalada chamou a atenção do setor publicitário, que passou a utilizar diretamente esse recurso para alavancar suas possibilidades de persuasão.

A publicidade e propaganda buscam em diversas fontes artísticas, inspiração para as suas criações. O cinema é uma das fontes que oferece conteúdos, exercendo assim mais influência na comunicação publicitária a qual, por vezes se apropria dos elementos cinematográficos e os utiliza em suas produções de forma implícita ou explícita, como forma de criação (ROCHA, ARALDI, BONA, p. 2, 2011).

Graças a popularização das tecnologias, hoje em dia é muito comum as pessoas terem acesso à câmeras digitais que fotografam e filmam (alavancado pelos smartphones) e, conseqüentemente, o ato de fazer vídeos se tornou bem mais recorrente do que no século XX.

Aproveitando o fácil acesso às ferramentas capazes de fazer um filme, o autor desse projeto teve a ideia de realmente fazer um - aliado à uma vontade pessoal antiga.

O presente trabalho é um projeto experimental, por meio do qual o autor escreveu, produziu, dirigiu e editou um filme ficcional de 16 minutos, considerado curta-metragem segundo o regulamento da ANCINE (agência pertencente ao Governo Federal que regula e fiscaliza a indústria cinematográfica e videofonográfica do Brasil).

A linguagem utilizada em um curta-metragem difere um pouco da usada em um longa-metragem. Segundo a roteirista e produtora Cláudia da Natividade, em entrevista para o site Sesc São Paulo, em 2014, “a percepção temporal do curta-metragem, unida à consciência dos realizadores de que a difusão dessa forma breve de expressão se dará por meios não convencionais, são as principais características de diferenciação e de autonomia dessa forma de expressão”. Cláudia completa sua fala mostrando que, como produto não comercial, o curta-metragem abre um potencial espaço “para entrada do novo, do próprio, da experimentação, do ousado em relação às formas mais tradicionais de narração e de linguagem já estabelecidas e testadas nos longas-metragens e no cinema comercial”.

Aliando o potencial do novo com antigas fórmulas que ditam as regras do cinema até hoje, o presente projeto visa trabalhar o foco no autodesenvolvimento técnico do autor, de tal forma que proporcione aprofundamento sobre os temas: roteiro, pré-produção, direção, produção e pós-produção cinematográfica. Sendo assim, o trabalho foi dividido em fases cujas são descritas sob o ponto de vista teórico no capítulo 2 deste relatório, a fim de dar base para a composição do trabalho técnico que, por sua vez, foi executado posteriormente.

Dos objetivos específicos propostos acima, o autor decidiu dar um maior enfoque no tema “roteiro”, a fim de passar por essa fase com uma proposta coerente e estruturada, dando uma margem positiva de prosseguimento ao restante do projeto e nivelando a ideia geral do trabalho à um ponto satisfatório. No capítulo de roteiro, os dois livros estudados se complementaram para o desenvolvimento técnico (“O Roteiro de Cinema”, de Michel Chion) e criativo (“A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler) do autor, principalmente o último, ao servir como base para a estruturação de uma história ficcional em forma de roteiro técnico, bem como suas nuances advindas de algumas etapas da “Jornada do Herói” e, principalmente, da construção dos personagens através dos “Arquétipos”.

Ao todo, o projeto durou cerca de 9 meses. A começar pela pré-produção, iniciada em março de 2018, com os estudos acerca das teorias de construção e desenvolvimento de um trabalho cinematográfico, passando pela pesquisa aprofundada do tema retratado no filme, finalização do roteiro final após 12 tratamentos, no início de outubro, e chegando ao seu fim no dia 22 do mesmo mês, onde foi iniciada a produção. As gravações foram finalizadas dia 26 de outubro e a pós-produção iniciou na sequência, dia 29, se estendendo até o dia 25 de novembro, onde se alcançou o último tratamento de montagem.

O elenco artístico contou com seis atores, dez figurantes, uma diretora, maquiadora e figurinista, e a equipe técnica contou, além do autor, com duas assistentes de produção, um assistente de direção, quatro cinegrafistas, um diretor de fotografia, dois operadores de áudio, um técnico em equipamentos e um técnico em efeitos visuais, totalizando 22 colaboradores envolvidos (alguns exerceram mais de uma função).

O curta-metragem produzido nesse projeto está disponível na íntegra pelo link: <https://bit.ly/2PZkiNb>

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O capítulo referente foi dividido acerca dos pilares que regem um projeto cinematográfico: roteiro, pré-produção (pós-roteiro), direção, produção (iluminação e áudio) e pós-produção (montagem).

2.1 ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

O presente subcapítulo visa dissecar alguns fundamentos essenciais na criação e desenvolvimento de um roteiro cinematográfico. Para isso, o tópico teve o embasamentos teóricos dos livros “O Roteiro de Cinema”, de Michel Chion (1989), e “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler (2006).

2.1.1 O Roteiro de Cinema, segundo Michel Chion (1989)

Chion (1989, p. 87) explica a distinção entre história e narração, dois elementos básicos em um roteiro. Para ele, a história propriamente dita é “o que acontece quando se coloca o roteiro na ordem cronológica”, enquanto a narração é “a maneira como a história é contada, ou seja, a maneira como os acontecimentos e dados da história são levados ao conhecimento do público [...]”. Em outras palavras, narração pode ser compreendida como um elemento do roteiro que torna uma história sem surpresas em algo interessante, do mesmo modo que, se a narração for mal empregada, pode causar desinteresse em uma boa história.

Chion explica que muitas histórias do gênero de imitação dramática - como o cinema - que agem em um período limitado de tempo, são criadas sob o conceito de unidade, que é o motivo ou a intriga central no qual todas as peças de um filme tem ligação, ou até mesmo um tema específico no qual a história gira em torno. Essa intriga central não deve ser perdida de vista ou dissimulada ao longo da história, o que muitas vezes ocorre através do acúmulo de detalhes e situações, tornando o roteiro “sem linhas de força”.

Dwight V. SWAIN (apud Chion, 1989, p. 93) mostra os cinco principais fatores existentes em um roteiro: “a personagem principal; uma situação difícil; um objetivo;

um oponente ou antagonista (que não é necessariamente alguém, pode ser alguma coisa); um terrível perigo que os ameaça (muitas vezes, o perigo da morte)”.

Desenvolver um roteiro costuma trazer algumas dificuldades para um escritor, principalmente se este for novato. Charles Spaak, citado em *Cinéma* 83 (nº299) (apud Chion, 1989, p.94), coloca algumas das principais dificuldades para um roteirista desenvolver sua história, como “a apresentação dos heróis, o inventário dos episódios e a escolha de ambiente onde situá-los, a organização das sequências, o sentido das proporções e do resumo, o cuidado de fazer os personagens falarem uma linguagem ligeiramente estilizada, mas que seja a delas”.

Outra dificuldade a se enfrentar no cinema é, segundo Chion (p. 99), a expressão dos pensamentos das personagens. Gérard Brach (apud Chion, 1989, p. 99) faz uma comparação entre romance e filme ao explicar que “num romance, as personagens pensam; num filme, não se pode fazê-las pensar - a não ser por intermédio da voz off -, mas apenas mostrá-las pensando [...]”. Além da voz off (recurso diegético utilizado para registrar alguma fala pertencente a cena, mas sem aparecer a fonte no enquadramento), existe a voz interna. Chion (p. 99) explica que o procedimento de voz interna, chamado pelos ingleses de “corrente de consciência”, se dá, por exemplo, quando a personagem é marcada por uma frase ameaçadora ou humilhante dita a ela, que mais tarde, diante de um desafio, será usada de motivação envolta de um “eco dramático”. Como contraponto, Rohmer (apud Chion, 1989, p. 100) interpreta essa parcial dificuldade do cinema como uma força positiva, onde há a possibilidade da criação de um “meio dramático”, com as personagens se mostrando ambíguas através de pensamentos não sinceros expressados ao espectador, por exemplo.

O diálogo é um dos aspectos mais importantes de um roteiro. FIELD (apud Chion, 1989, p.101) cita algumas das suas principais funções, como “comunicar fatos e informações ao público, estabelecer relações entre esses fatos e relações e comentar a ação”. Para STEMPEL (apud Chion, p. 102), o diálogo deve ser “crível, interessante, fazer a ação progredir, caracterizar personagens, ser engraçado, ter uma dimensão de implícito (sentido nas entrelinhas)”. De acordo com SWAIN (apud Chion, p. 103 e 104), o diálogo deve ser “emocional, e não racional; ser entabulado com um objetivo (as personagens não deveriam falar apenas por falar); compostar hesitações e interrupções” e deve manter o “fator de reticência normal”, ou seja, as

personagens não devem ser complacentes umas com as outras ao contar tudo o que pensam e como são.

NASH-OAKEY (76) (apud Chion, p. 104) afirmam que “as palavras que são feitas para serem lidas e as que são feitas para serem ditas não devem ser escolhidas da mesma maneira” e VALE (27) (apud Chion, p. 104) completa dizendo que “a palavra falada não é absorvida tão facilmente [quanto o texto escrito] (...)”. Chion (p. 104) chega a um denominador comum, afirmando que o equilíbrio de um diálogo é encontrado “entre a concentração excessiva do texto escrito e o caráter demasiado diluído da verdadeira conversa realista”.

Um diálogo por si só, sem o contexto envolvido, não pode ser julgado como bom ou ruim, pois a situação que o envolve é determinante para o andamento da cena. Segundo o roteirista e diretor Paul Schrader, em uma entrevista para a revista *Cinématographe* (nº 53) (apud Chion, 1989, p. 105), se os personagens estiverem inseridos em uma situação interessante, tudo dito por eles se torna interessante.

Em relação ao tempo que se passa em um filme, Chion (131) explica que, embora a história indique as voltas no tempo (flashback) e os avanços no tempo (flashforward), “cada segmento da narrativa, uma vez situado na série cronológica, sempre é contado no presente”. Herman (apud Chion, 1989, p. 132) explica que um exemplo clássico de exposição da passagem de tempo se dá através das ações e diálogos das personagens - como uma pessoa convidar a outra para jantar, e na próxima cena elas aparecem jantando, mostrando que a noite chegou - no conceito que ele chama de “diálogo time lapse”.

A caracterização do lugar onde as cenas acontecem não podem ser escolhidas por acaso, pelo contrário, ela também ajuda a contar uma história. Vale (apud Chion, 1989, p. 143) cita algumas características determinantes de um lugar, como a atmosfera (angustiante, eufórica...), natureza (espaço), situação (onde), modo (o que está contido nele), função (o porquê de ser lá) e sua relação com as personagens. Até mesmo se o lugar não tiver nenhuma relação com a cena não pode passar despercebido pelo espectador, pois ele continua tendo uma função, dessa vez o da contradição. Ou seja, um cenário nunca é passivo em uma cena.

SWAIN (apud Chion, 1989, p. 178) faz relação entre um filme e uma escada. O que eles têm em comum? O final de ambos se aproxima a cada degrau ultrapassado e desafio enfrentado, e quanto mais degraus a pessoa sobe (ou

desce), mais cansada ela fica, do mesmo modo que quanto mais cenas se desenrolam mais tensão se instaura. Esse crescimento de tensão dramática a cada cena pertence a lei da progressão contínua, até chegar ao seu ponto final, o “clímax”, que é considerado o ápice emocional de uma história e se situa no fim (ou perto) dela.

O clímax, segundo Herman (apud Chion, 1989, p. 179) “é o desfecho de uma série de crises, das quais ele é a mais importante” e “fornece o desenlace da história [...]”. Se o clímax é o ponto mais alto de tensão dramática e se situa perto do fim, as cenas posteriores consequentemente fazem parte de uma curva descendente, mostrando apenas a resolução ou situações de descontração.

Uma cena, segundo VALE (apud Chion, 1989, p. 181), é “a subdivisão mais ampla de todo um filme” e “uma seção da história em que um acontecimento completo se produz”. Uma cena pode possuir vários planos (período de imagem entre dois cortes), ou apenas um, em plano sequência. E um agrupamento de cenas ligadas por uma mesma ideia gera a maior unidade do filme, a sequência, que pode se desenvolver em vários lugares, como o momento maratonista de Forrest Gump, ou em um lugar específico, como no casamento da filha de Don Vito Corleone na mansão do próprio.

Em muitos roteiros existem dois pontos que marcam as transições do primeiro ato para o segundo ato e do segundo para o terceiro, causando modificações bruscas na história e uma mudança de direção, chamados de Golpe Teatral (*plot point* nos EUA e *peripeteia* por Aristóteles).

Esses pontos são imprevistos pelo espectador, mas muito bem planejados pelo roteirista, e são usados como efeito-surpresa através da revelação de algum segredo, mudança de sorte de alguma personagem, introdução de novos elementos, entre outros. Vale lembrar que o Golpe Teatral não se limita a sua utilização apenas nos fins dos atos, mas em qualquer momento da história.

A dramatização é, segundo Chion (p. 206) “um tratamento que pode ser aplicado a qualquer acontecimento, situação, episódio, para fazê-los funcionar dramaticamente [...]”. Entre alguns aspectos contidos nessa ferramenta narrativa está a concentração de unidade para que a história seja assimilável para o público, a emocionalização da trama para que o espectador se identifique com as personagens ou o tema, a intensificação dos sentimentos e situações vividas pelas personagens

para que haja uma clareza maior sobre o real risco que elas correm, a hierarquização dos elementos da história para que tudo não seja contado com a mesma importância e, por fim, a progressão narrativa obedecendo a curva ascendente de tensão.

O ponto de vista em uma história rege diretamente os eixos emocionais da narrativa. Chion (p. 207) considera que “uma história cinematográfica é narrada do ponto de vista de uma personagem particular quando ela está presente, como participante ou testemunha, na maioria das cenas que compõem o filme quando não nos é dado a ver e saber muito mais (nem muito menos) do que ela”.

Quando isso ocorre, passamos a enxergar o mundo pelos olhos da personagem e isso, conseqüentemente, gera uma identificação emocional com o espectador. Esse tipo de ponto de vista é chamado por Jean Pouillon (apud Chion, 1989, p. 209) de “visão com”, onde a narração é centrada em apenas uma personagem, seja em primeira ou terceira pessoa.

Ele também distinguiu mais 2 tipos: a “visão por trás”, onde o narrador conhece todos os pensamentos de todas as personagens contidas na trama e a “visão de fora”, onde todas as ações e dados da narrativa são vistas neutramente do exterior. Há ainda casos onde há mais de um ponto de vista, a fim de que se evidencie as distinções de pensamentos, mas mais do que isso, se construa um jogo narrativo onde certas informações importantes são propositalmente escondidas do público, para que ele se surpreenda mais para frente ao se deparar com suas revelações.

Chion (1989, p. 216) complementa que esse jogo narrativo que distribui desigualmente o saber das informações entre personagem, narrador e público é importante para que uma história funcione, pois prende a atenção do espectador através do suspense e do efeito surpresa, mas sempre esclarecendo em determinado momento como e porque as personagens estão a par da situação.

Os roteiros em geral costumam ter elipses, que são omissões propositais de fragmentos, momentos ou detalhes contidos em todas as ações que desenvolvem a história, para que não haja um excesso de acontecimentos, muito deles inúteis para o público, como por exemplo mostrar a personagem fazendo todo o trajeto da sua casa até o restaurante onde irá jantar.

A elipse tem como função acelerar o ritmo da narrativa, causar propositalmente um suspense no espectador (quando as personagens se reúnem para discutir um plano e, de repente, a cena é cortada e dela pouco se sabe), evitar repetidas recapitulações para uma nova personagem de algo que o público já tem conhecimento, entre outros. E é através de uma boa montagem que uma elipse se torna imperceptível aos olhos do público (a não ser claro que a elipse seja propositalmente criada para ser observada).

A paralipse, derivada da elipse, é quando há alguma ação ou característica importante do Herói que a narrativa opta por esconder do espectador, a fim de prendê-lo diante de um suspense ou assustá-lo diante de uma surpresa. E criar um suspense/surpresa no cinema é necessário, segundo Francis Veber (apud Chion, 1989, p. 221), para que “o público sempre se pergunte com urgência o que vai acontecer à personagem, senão ela se desinteressa [...]”, ou seja, “é preciso que, cada fim de cena seja uma interrogação para o público, que ele se pergunte aonde ela irá levá-lo”.

SWAIN (p. 357) (apud Chion, 1989, p. 226) define a caracterização como “conjunto de detalhes que constituem a aparência e o comportamento de uma determinada personagem, utilizados pelo roteirista para individualizá-la”. VALE (p. 109) (apud Chion, 1989, p. 226) dá alguns elementos de caracterização, como a idade aproximada (dada por informação ou especulada pela aparência física), status social (estado civil, profissão e onde mora), sua relação com familiares e amigos e como as pessoas o-enxergam e o-tratam.

Ainda segundo VALE (p. 109), um filme deve mostrar o caráter das personagens não pela descrição, mas sim pelas ações que elas executam, e que uma personagem secundária não merece ser criada apenas para realizar uma determinada função em detrimento de algo (como um médico exercendo sua profissão ao tratar um paciente e só), mas sim com uma caracterização específica e de preferência não clichê. Essa caracterização específica é chamada no cinema de *tique*, que se dá através de gestos, reações, detalhes físicos ou de vestuário, acessórios particulares, manias, etc, que fazem da personagem um ser real, único e distinto.

Com as personagens principais, a caracterização é bem mais complexa. Por serem as figuras centrais da história, precisam ser atraentes, e como tal, recheados

de características. A exposição dessas características se dá, em boa parte, no início do filme, período em que se costuma apresentar algumas informações importantes à respeito da personagem, e isso, segundo Chion (p. 228), é essencial para que o espectador não sinta indiferença em relação a ela e, por consequência, da história.

Mas é apenas através das atitudes das personagens ao longo da trama que realmente ficamos a par do seu caráter. E uma das ferramentas mais usadas para expor o caráter de uma personagem é o contraste, que traz de modo objetivo as diferenças comportamentais entre elas quando colocadas em situações distintas ou em comum. Além disso, o contraste, segundo Chion (p. 230), “é um meio de obter maior clareza, uma percepção mais nítida da narrativa, das personagens e dos diferentes elementos do filme”.

2.1.2 A Jornada do Escritor, segundo Christopher Vogler (2006)

Poucas obras são tão importantes no mundo do cinema como “A Jornada do Escritor”, escrito por Christopher Vogler, e que teve como grande referência outro livro muito utilizado por cineastas do mundo inteiro, “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell.

Para podermos falar mais a fundo do livro que leva o nome deste subcapítulo, é interessante abordarmos um breve resumo sobre a obra de Campbell. Vogler (p. 34) define que

as ideias impregnadas de mitologia e que Campbell identificou em *O herói de mil faces* podem ser aplicadas à análise de quase todos os problemas humanos. São uma chave-mestra da vida, além de serem um instrumento eficiente para lidar de modo eficaz com uma plateia. (VOGLER 2006)

2.1.2.1 Arquétipos

Os arquétipos são peças essenciais para a criação e o desenvolvimento de uma história convencional. No campo da narrativa, o termo presente se trata de uma série de personalidades ou funções comuns que existem entre os mais variados personagens contidos em qualquer história.

Vogler (p. 48) cita que o psicólogo suíço Carl G. Jung, conhecido por estudar mais a fundo as funções dos arquétipos no campo da psicologia analítica e da narrativa, define o termo arquétipo como “antigos padrões de personalidade que são

uma herança compartilhada por toda a raça humana” e explica que essas personalidades são “impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro”.

Outro conceito de Arquétipo no campo da narrativa parte de Campbell. Vogler (p. 48) cita que o autor de “O Herói de Mil Faces” falava dos arquétipos “como se fossem um fenômeno biológico, expressões dos órgãos de um corpo, parte da constituição de todo ser humano” e que “a universalidade desses padrões é que possibilita compartilhar a experiência de contar e ouvir histórias”. Em outras palavras, os personagens que contêm as personalidades ou funções de um arquétipo comum criam situações dramáticas familiares para o público.

Os Arquétipos, segundo Vogler (p. 49), podem possuir funções flexíveis para determinados personagens, ou seja, esses personagens desempenham mais de um tipo de Arquétipo ao longo da história, como, por exemplo, o Mentor exercer seu papel, mas ao mesmo tempo ser um Guardião da Limiar e/ou até mesmo um Vilão. Esse processo de flexibilidade é chamado de Máscara.

Vogler (p. 49) cita mais dois jeitos de interpretações dos Arquétipos: vê-los como facetas da personalidade do Herói, onde o próprio fundiu todos os Arquétipos pertencentes de outros personagens para se tornar um ser humano completo, dotado de inúmeras características - o modo como os personagens se comportam numa história tem reflexo direto com os atributos do Herói - ou vê-los como símbolos personificados das várias qualidades humanas, já que praticamente todas as histórias são um reflexo da história humana total, da condição humana.

Figura 1: Arquétipos como emanções do Herói



Fonte: Jornada do Escritor (2006), p.50.

Existem inúmeros tipos de Arquétipos, mas aqui cabe mostrar os 7 mais comuns presentes numa Jornada do Herói.

O Herói é o personagem central da história. Não necessariamente pertence ao lado do bem, pois até mesmo os vilões podem ser definidos como heróis de suas próprias histórias. Vogler (p. 52) define o Herói como “alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros”. Já seu arquétipo representa o desejo de ser completo e integrado, precisando enfrentar guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados. Em suas buscas de exploração da própria mente encontram vários aspectos de sua personalidade, e isso acaba refletindo nos demais personagens.

Em resumo, todos os vilões, pícaros, amantes, amigos e inimigos do Herói podem ser encontrados dentro do próprio, e sua tarefa psicológica é compreender esse processo para poder integrar todos eles e gerar uma entidade única, se tornando, enfim, um ser completo.

Já sua função dramática, segundo Vogler (p. 53), é “dar à platéia uma janela para a história”. O público é convidado a ver o mundo pela sua visão, mas isso só será possível por completo se a personalidade do Herói e as situações que o envolvem tenham, de certa forma, traços em comum com a vida real.

Vogler (p. 53) complementa afirmando que “os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer”, e é através dessa identificação e reconhecimento que o público passa a se interessar pela trama, torcendo (ou não) pelo personagem. É importante que se diga que uma das funções essenciais do Herói em uma história é o seu aprendizado com as situações ocorridas, ou o aprendizado que ele causa nos outros personagens da trama, ou até mesmo no público.

O Mentor é uma personalidade dotada de muitos conhecimentos, advindos das experiências que adquiriu (ou está adquirindo) em sua própria jornada, que tem a função de orientar, ajudar ou treinar o herói para os desafios que estão por vir. Também pode ser definido como uma consciência que guia o Herói do que é certo ou errado (o anjinho em cima do ombro), ou até mesmo um espelho do que o Herói pode vir a se tornar no fim de sua Jornada. Vogler (p. 62) define que esse arquétipo é “expressado em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e

lhes dão certos dons” e que se relaciona intimamente à imagem de um pai ou de uma mãe.

O Guardiã da Limiar é figura parcialmente misteriosa que possui a função de testar a determinação do Herói antes do mesmo atravessar o portal para o Mundo Especial. Segundo Vogler (p. 72), geralmente ele não é o principal vilão ou antagonista nas histórias, mas na maioria das vezes, é aliado do vilão e está a seu serviço na tentativa de derrubar o Herói. Em outros casos, são figuras neutras, que simplesmente fazem parte da paisagem no Mundo Especial, ou em casos mais raros, podem ser ajudantes secretos, colocados no caminho do herói para testar sua disposição ou capacidade.

Vogler (p. 71) mostra que a função psicológica desse arquétipo é a neurose, tendo ele a capacidade de representar os obstáculos que qualquer pessoa enfrenta na vida real, como vícios, preconceitos, azar, feridas emocionais e opressão. Vogler ainda complementa dizendo um Guardiã é como um demônio íntimo que nos interrompe a cada oportunidade real de mudança, “não necessariamente para nos deter, mas para testar e verificar se estamos realmente determinados a aceitar o desafio da mudança”.

O Arauto representa as forças ou situações que detém o poder de arrancar o Herói do seu contexto de normalidade, através de um perigoso chamado à aventura. Segundo Vogler (p. 76), esse arquétipo é manifestado em personagens que fornecem motivação e lançam um desafio ao herói, desencadeando ações na história.

Sua função psicológica em uma história é anunciar a necessidade de mudança. Vogler (p. 76) explica que “algo no nosso íntimo sabe quando estamos prontos para mudar, e nos envia uma mensagem. Pode ser uma figura de sonho, uma pessoa real ou uma nova idéia que encontramos” e que “algo dentro de nós é tocado, como um sino que leva um golpe, e as vibrações resultantes espalham-se por nossa vida, até que a mudança seja inevitável”.

Podem ser figuras positivas, negativas ou neutras. Vogler (p. 77) ainda explica que a máscara de Arauto pode ser usada, temporariamente, por um personagem que encarna primordialmente algum outro arquétipo.

O Camaleão é o arquétipo que se manifesta em personagens de caráter misterioso, geralmente do sexo oposto ao Herói ou Heroína. Essa máscara pode ser

usada por Aliados e Vilões (que queiram confundir o Herói) ou até mesmo, em algumas situações, pelo próprio Herói, onde ele precisa ocultar algo em determinado contexto. Segundo Vogler (p. 78), um Camaleão vive mudando de aparência ou estado de espírito, provocando profundas incertezas ao Herói e ao público das suas reais intenções. É de sua natureza induzir o Herói ao erro, tornando sua lealdade e sinceridade uma constante incógnita. Além disso, esse arquétipo possui a função dramática de trazer a dúvida e o suspense à história.

A Sombra é a energia do lado obscuro, com aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa, internalizada ou externalizada em um personagem. Uma Sombra geralmente abriga os mais diversos defeitos do personagem, mas também qualidades, que são prontamente ocultas ou rejeitadas pelo mesmo. A face negativa desse arquétipo, geralmente, é manifestado em Vilões, Inimigos ou Antagonistas, que usam desses recursos para tentar destruir o Herói durante sua Jornada.

Mas essa energia também pode ser manifestada no próprio Herói, através de situações em que ele age de modo negativo, motivado por diversas razões, maioria delas psicológicas, ou em qualquer outro personagem que usa essa máscara para atingir determinado objetivo, quase sempre mal visto pelo público.

Vogler (p. 84) reforça a importância dramática das Sombras na história, pois são elas que criam os conflitos e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida. Quanto mais forte é a Sombra, mais o Herói precisará crescer e aprender durante a aventura para poder derrotá-la.

Pelo viés do Vilão, Vogler (85) diz que uma Sombra nem sempre é manifestada nele como algo ruim, pois alguns deles demonstram ao longo das histórias emoções e sentimentos, assim como qualquer pessoa. Vale ressaltar que o Vilão da platéia se considera o Herói da sua história, onde enfrenta o seu vilão/adversário, que é o Herói da platéia.

Sua função psicológica, segundo Vogler (83), representa todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, traumas profundos ou culpas, que acabam gerando monstros reprimidos dentro de nós prontos para nos destruir. Uma Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso

combate contra os maus hábitos ou velhos medos, e nos é manifestada, através dos sonhos, como monstros, diabos, demônios, entre outros.

O Pícaro é o arquétipo que incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança e é manifestado através de personagens cômicos, como os aliados do Herói e do Vilão, ou até mesmo no Herói, chamado de Herói Picaresco.

Essas figuras têm como função dramática na história protagonizar os momentos de alívio cômico, e isso, segundo Vogler (p. 87), é de suma importância, pois “uma tensão sem alívio, o suspense e o conflito podem ser exaustivos emocionalmente e, mesmo nos dramas mais carregados, a atenção da platéia se reaviva com momentos de gargalhada”. Geralmente, causam confusão propositalmente em nome da própria diversão.

Já sua função psicológica é podar os egos dos personagens, trazendo eles para a realidade. Segundo Vogler (p. 87), ao provocarem nossas gargalhadas saudáveis, ajudam-nos a perceber nossos vínculos comuns, apontando as bobagens e a hipocrisia. Acima de tudo, introduzem mudanças e transformações sadias, muitas vezes chamando a atenção para o desequilíbrio ou o absurdo de uma situação psicológica estagnada.

2.1.2.2 *Estágios da Jornada*

A jornada do herói se baseia em 12 estágios, onde cada um possui uma especificação própria e bem definida. Elas serão descritas nos próximos parágrafos.

I) Mundo Comum

É o começo da história, na ordem cronológica dos acontecimentos. Se trata do cotidiano que o Herói está inserido, ou seja, da normalidade do seu dia-a-dia. Diante dos olhos do Herói, tudo está da mesma maneira que antes.

Em relação ao contraste de situações entre Mundo Comum e Mundo Especial, Vogler (p. 96) afirma que “uma boa idéia para um escritor é fazer o Mundo Comum o mais diferente possível do Mundo Especial, para que o herói e o público experimentem uma mudança dramática, ao cruzarem o limiar”. Um exemplo que define bem esse contraste é trazido no filme *Cast Away* (2000), de Roberts Zemeckis, onde o personagem de Tom Hanks é apresentado em seu mundo

comum, onde possui suas responsabilidades como profissional de entregas da Sedex e marido, e logo depois é jogado no Mundo Especial, no caso a ilha, onde ele não possui mais as responsabilidades de antes.

O Mundo Comum também possui outra função importante na história: A questão dramática do herói. Segundo Vogler (p. 97), “toda boa história levanta uma série de perguntas sobre o herói. Será que ele vai atingir seu objetivo, superar seu defeito, aprender a lição que precisa?”. Essa questão dramática é o ponto chave para os espectadores se relacionarem emocionalmente com os personagens da história. Em outras palavras, para que haja um vínculo afetivo entre personagem e espectador, precisa existir identificação. Em cima disso, Vogler (p. 97) afirma que “todo herói precisa de um problema interno e outro externo” e que “personagens que não têm um problema interno parecem chatos e superficiais, por mais heróicos que sejam em suas ações”.

Após essa identificação entre espectador e personagem, é importante destacar no Mundo Comum o que está em jogo, “para que os leitores e espectadores participem da aventura e preocupem-se com a sorte do herói” (VOGLER, p. 103). É importante destacar o que o herói vai perder ou ganhar ao final da história, e quais as consequências que sofrerão tanto a sociedade, quanto o mundo. Segundo Vogler (p. 103), há grandes chances de um roteiro fracassar caso o risco que esteja em jogo não seja tão alto, como, por exemplo, uma batalha de vida ou morte.

Por fim, é no Mundo Comum que se define o tema da história, ou seja, do que ela se trata. Vogler (p. 105) afirma que “saber qual é o tema é essencial, para que se possam fazer as escolhas corretas, em termos de diálogos, ação e cenário, quais opções farão com que a história, como um todo, tenha um aspecto coerente. Numa boa história, tudo se relaciona de alguma forma com o tema, e o Mundo Comum é o lugar para essa idéia central mostrar-se pela primeira vez”.

II) Chamado à Aventura

O Chamado à Aventura é o evento que dá a partida na história, após finalizada a apresentação do Herói no Mundo Comum. Essa partida precisa tirar o Herói da tranquilidade, ou seja, da normalidade de seu cotidiano, para jogá-lo numa situação incerta.

Segundo Vogler (p. 108 e 109), o Chamado pode vir sob forma de uma mensagem ou um mensageiro (Arauto), um acontecimento novo (uma morte, um sequestro, uma doença, etc.), uma tentação do Herói (dinheiro, o amor de sua vida, poder, etc.) ou mesmo uma mudança repentina que parte, conscientemente ou inconscientemente, de um desgosto do personagem com as coisas do jeito que estão no Mundo Comum, tendo uma necessidade humana universal qualquer como carro-chefe desse percurso.

III) Recusa ao Chamado

Finalizada o Chamado à Aventura, agora resta saber como o Herói irá respondê-la. Muitas vezes, é natural que a resposta do Herói seja negativa, hesitando assim em entrar na aventura. É compreensível, diante do alto risco que está em jogo. Vogler (p. 116) explica que “uma razão comum para essa Recusa é a experiência anterior. Os heróis alegam que são veteranos em experiências do tipo e que elas lhes ensinaram a loucura de se meter nessas situações”. Sobre a Recusa diante dos olhares dos espectadores, Vogler (p. 116) afirma que “é delicioso assistir à relutância do herói sendo superada, e quanto mais obstinada é a sua Recusa, mais o público se deleita em vê-la vencida”.

Para que a Recusa seja superada, precisa existir uma motivação forte (como uma ameaça ou um sequestro, por exemplo), mexendo com as emoções do Herói e o-tornando consciente de que precisa encarar os desafios, mesmo que lhe custe a própria vida.

IV) Encontro Com o Mentor:

O Herói necessita atravessar a barreira da dúvida e do medo para ingressar rumo a sua aventura. Para isso, ele precisa contar com a ajuda de um arquétipo importante na Jornada do Herói: o Mentor.

O Mentor tem várias funções, entre elas, a de desempacar a história e levá-la adiante. Se trata de um personagem experiente, que possui recursos necessários para ajudar o próximo, pois, segundo Vogler (p. 128), “percorreram uma ou mais vezes a estrada dos heróis e adquiriram conhecimento e habilidades que podem ser passados adiante”.

É essencial que o Herói passe por esse período de aprendizado, mesmo que não haja nenhum personagem concreto que desempenhe a função de Mentor. Vogler (p. 124) complementa que “pode ser a experiência dos que já partiram numa busca antes deles, ou pode ser que olhem dentro de si mesmos, em busca da sabedoria pela qual já pagaram caro, em aventuras anteriores”.

Outro ponto interessante a se destacar nesse estágio é, segundo Vogler (p. 124), o “potencial de conflito, envolvimento, humor e tragédia”. Ele ainda ressalta que “as platéias gostam especialmente desse tipo de relação em que a sabedoria e a experiência passam de uma geração para outra”. É geralmente nessa fase que surge um humor mais leve, quebrando parcialmente o antro de tensão que a história desenvolveu até aqui.

Ainda vale ressaltar que nem todos os Mentores são aliados do Herói. Vogler (p. 127) explica que “a máscara de Mentor pode ser usada para conseguir que o herói se envolva em uma aventura perigosa, até trabalhando para os vilões, sem saber”.

V) Travessia do Primeiro Limiar

Após o Herói passar pelo importante estágio de aprendizado com o seu Mentor, chegou a hora dele pôr em prática tudo o que lhe foi ensinado e se jogar de vez na aventura, mesmo que, por ora, ele não saiba disso. O protagonista se encontra na divisa entre o Mundo Comum e o Mundo Especial, e um último acontecimento irá empurrar a história para o segundo ato. Segundo Vogler (p. 132), “em geral, o salto final é desencadeado por alguma força externa, que muda o curso e a intensidade da história. É o equivalente do famoso ‘ponto de virada’ da estrutura convencional de um filme em três atos”. Essa força externa pode ser uma morte, um sequestro, algo concreto que pressione o Herói contra a parede e lhe obrigue a jogar o perigoso jogo da história.

Nesse estágio da história novamente entra em ação o arquétipo do Guardiã da Limiar, que tentará de todas as formas impedir a passagem do Herói para o Mundo Especial.

A Travessia do Limiar marca o fim do primeiro ato e do Mundo Comum, e isso merece um destaque na narrativa da história. Vogler (p. 135) cita alguns exemplos, como “uma canção, uma vinheta musical ou um contraste visual nítido”, ou seja, uma

ferramenta sensorialmente marcante que ajude o espectador a compreender de que a história subiu o nível de tensão, de que nada será como antes e de que finalmente a aventura vai começar. Vogler (p. 135) ainda ressalta que “essa passagem para o Mundo Especial pode ser exaustiva, frustrante ou desorientadora”.

VI) Testes, Aliados e Inimigos

Começa o segundo ato da história. O Herói está por completo no Mundo Especial, mas nem ele, nem o espectador, fazem ideia do que está por vir. Campbell (apud Vogler, 2006, p. 138) define esse novo Mundo como “uma paisagem de sonho, de formas curiosamente ambíguas e fluidas, onde ele (o Herói) deve sobreviver a uma sucessão de provações”. Vogler (p. 138) ainda complementa ao relatar que “as primeiras impressões que o público tem do Mundo Especial devem contrastar nitidamente com o Mundo Comum”. Vale ressaltar que o Mundo Especial não necessariamente possui um cenário físico diferente do Mundo Comum, pelo contrário, muitas vezes a história segue acontecendo em um mesmo espaço. O que realmente muda são as consequências geradas pelas ações dos personagens.

Assim como nos estágios anteriores, esse também possui testes que o Herói precisará enfrentar. Estes testes se tornam cada vez mais intensos e importantes, ao passo que avança a Jornada. Mas, por ora, ainda não se tem o desafio derradeiro de vida ou morte. Segundo Vogler (p. 139), “os testes podem ser uma continuação do treinamento do Mentor. Muitos Mentores acompanham os heróis até esse ponto da aventura, fornecendo a eles instruções para os grandes embates que se aproximam”. Ele também afirma que “geralmente, esse mundo é dominado por um vilão ou Sombra, que tem o cuidado de cercar-se de armadilhas, barricadas e barreiras”. E essas armadilhas são as ferramentas que o vilão usará para testar o seu inimigo, no caso o Herói.

Ainda nesse período, o Herói será colocado a prova em um outro tipo de teste: saber (ou achar que sabe) quais os personagens que estão e não estão ao seu lado. É a fase de descobrimento dos aliados e inimigos.

Os aliados são peças fundamentais na jornada do Herói no Mundo Especial. São eles que ajudarão o protagonista a encarar os desafios que estão por vir, motivados por diversas situações. Eles também ocupam uma determinada lacuna de

caráter que falta no Herói, como se a união desses personagens criasse um ser praticamente completo.

Da mesma forma que os Aliados, os Inimigos também são peças fundamentais em uma história. Mas um Inimigo nunca surge do nada. Vogler (p. 141) destaca que “o aparecimento do herói no Mundo Especial pode chamar a atenção da Sombra, e, assim, desencadear uma série de acontecimentos ameaçadores. Os inimigos podem desempenhar funções de outros arquétipos, como a Sombra, o Pícaro, o Guardião de Limiar e, às vezes, o Arauto”.

VII) Aproximação da Caverna Oculta

O Herói já está adaptado ao Mundo Especial, ao passo que seu período de testes está chegando ao fim. Enquanto isso, a provação central da história está cada vez mais perto, e isso requer do Herói uma fase final de preparação. Vogler (p. 148) salienta que esse é o momento “para fazer planos, dedicar-se ao reconhecimento do inimigo, reorganizar o grupo, fortificar-se e armar-se melhor, ou talvez dar uma última gargalhada e fumar um último cigarro antes de ir ao âmago da terra de ninguém”.

VIII) Provação

É chegada a hora do Herói encarar de frente seus medos e tentar superar seu primeiro grande desafio. Segundo Vogler (p. 173), “a Provação pode ser definida como o momento em que o herói enfrenta seu maior medo. Para a maioria das pessoas, isto é a morte, mas em muitas histórias é apenas o momento que o herói mais receia”.

Não se trata da batalha derradeira da história, mas é a partir desse estágio que o confronto herói versus vilão vem as vias de fato. E, muito possivelmente, o Herói precisará sofrer uma dolorosa derrota (como perder alguém próximo ou flertar com a morte), para que ele possa ganhar experiência e capacidade de reorganização de suas estratégias. Afinal, ele ainda é um novato no Mundo Especial, ao contrário do seu inimigo.

Vogler (p. 157) destaca a importância desse estágio sob a ótica do público, afirmando que “o movimento dramático de que a platéia mais gosta, acima de qualquer outro, é o de morte e renascimento. De algum modo, em toda história os

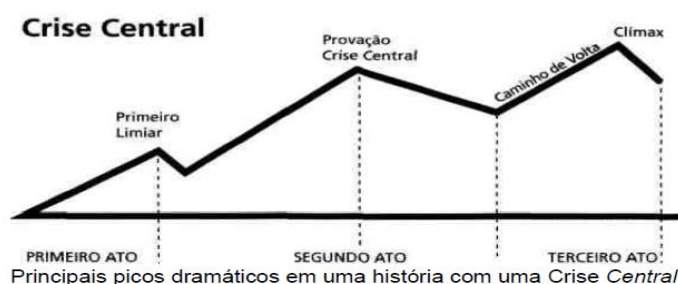
heróis enfrentam a morte ou algo semelhante [...] Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as conseqüências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói”.

O gosto da quase-morte não será em vão para o Herói e muito menos para os espectadores. Parte do público vai se identificar ainda mais com o Herói ao vê-lo em um estado de perigo. Vogler (p. 161) afirma que “qualquer um que tenha sobrevivido a uma verdadeira experiência de quase-morte, a salvação por um triz num carro ou avião, sabe que depois disso, por um bom tempo, as cores parecem mais nítidas, a família e os amigos são mais importantes, o tempo é mais precioso. A proximidade da morte torna a vida mais real”. Vogler (p. 162) ainda complementa explicando que “uma boa estrutura funciona através de uma diminuição e um aumento alternados da sorte do herói e, paralelamente, da emoção do público”.

As conseqüências da derrota são, no final das contas, benéficas para o Herói na sequência de sua jornada. Vogler (p. 158) mostra que os protagonistas “não se limitam a visitar a morte e voltar para casa. Voltam mudados, transformados. Ninguém pode viver uma experiência no limiar da morte sem se modificar de alguma maneira”.

Esse estágio, também chamado por Vogler de Crise (para se diferenciar do termo CLÍMAX, que é o coroamento da trama e está no terceiro ato), é um divisor de águas na história. Nada será igual como antes. Vogler (p. 159) explica que muitos fios da história do herói conduzem a Provação, e muitos fios de possibilidades e mudanças saem dela para um outro lado. A crise é mostrada de duas maneiras nas histórias convencionais: central e retardada. E onde a Provação será colocada na trama depende das necessidades da história e do gosto de quem conta a história.

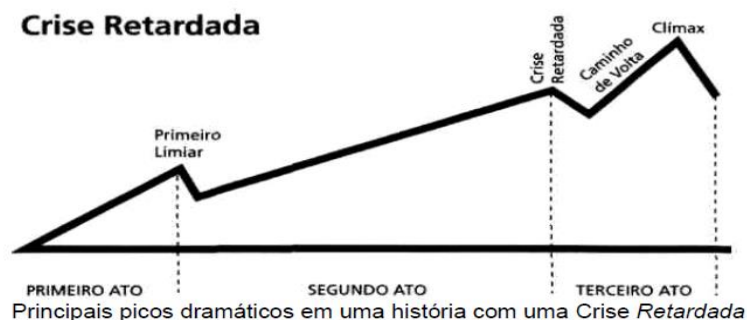
Figura 2: Crise Central



Fonte: A Jornada do Escritor (2006), p. 159.

A Crise Central é mostrada na metade do segundo ato, ou seja, praticamente no meio da história. Vogler (p. 159) explica que a Crise Central “tem a vantagem da simetria, e deixa bastante tempo para elaborar as conseqüências que decorrem da provação”.

Figura 3: Crise Retardada



Fonte: A Jornada do Escritor (2006), p. 160.

A Crise Retardada é mostrada perto do Clímax, ou seja, já no encaminhamento final da história, e é responsável por fechar o segundo ato. Vogler (p. 160) explica que essa crise “deixa mais tempo para os preparativos e a Aproximação e permite que se vá, lentamente, construindo um grande momento no fim do segundo ato”.

As conseqüências que esse estágio irá trazer para a história são as mais variadas. O Herói, apesar de flertar com a morte, pode matar o Vilão, mas a guerra não terá chegado ao fim, pois, segundo Vogler (p. 166), ele “ainda pode ter que se confrontar com outras forças, outras Sombras, antes que a aventura chegue ao fim”. Também existe a possibilidade do Herói ferir o Vilão ou matar um de seus aliados, empurrando inevitavelmente o confronto final para o terceiro ato.

IX) Recompensa

É o momento do Herói experimentar as conseqüências de escapar da morte em sua primeira batalha contra o Vilão (ou algum de seus subalternos). Em um primeiro momento, sua recompensa nada mais é do que estar vivo. E isso é de grande valia. Segundo Vogler (p. 181), “os heróis emergem de sua Provação para serem reconhecidos como especiais e diferentes, parte de um reduzido grupo de eleitos que enganaram a morte”.

Esse estágio requer uma maior reflexão do personagem sobre os acontecimentos recentes. Vogler (p. 177) afirma que essas cenas de reflexão “são importantes para a platéia” e “permitem que ela recupere o fôlego depois de ter presenciado uma batalha emocionante ou uma provação difícil”.

Vogler (p. 178) ainda afirma que “um dos aspectos essenciais dessa etapa é que o herói toma posse daquilo que veio procurar”, ou seja, o Elixir momentaneamente é seu, independente do modo como conseguiu. Esse Elixir pode ser um tesouro, um segredo, uma nova personalidade ou a sua amada, enfim, o objetivo de luta do Herói.

Os heróis podem descobrir que ao vencerem a morte, ganharam novos poderes ou novas percepções. Vogler (p. 181, 182 e 183) sugere algumas consequências advindas dessa reflexão do Herói:

- Um Herói pode se tornar clarividente ou telepata, participando do poder dos deuses imortais. Clarividente é quem vê claro. Um Herói que enfrentou a morte torna-se mais consciente das conexões que reinam entre as coisas, mais intuitivo a auto-identificação. O Herói, finalmente, consegue ver quem ele é realmente, como ele se encaixa no esquema geral das coisas. Percebe como foi tolo ou teimoso.
- O Herói pode ganhar a compreensão de um mistério que o faça ver o que há por trás de uma decepção. Lidando com um parceiro camaleônico, pode conseguir ver como ele é por detrás dos disfarces, e, pela primeira vez, perceber a realidade.
- Ou a distorção de percepção, onde o Herói pode sofrer de uma inflação do ego, tornar-se convencido ou arrogante.

X) Caminho de Volta

Após o período de celebração e reflexão do Herói por ter sobrevivido a primeira batalha contra o Vilão, é hora dele escolher se fica no Mundo Especial ou volta para casa (Mundo Comum). Vogler (p. 187) destaca que na maioria das histórias, o Herói decide voltar ao Mundo Comum, “regressando ao ponto de partida ou continuando a jornada para um local totalmente diverso ou uma destinação final”.

O Caminho de Volta é determinante para que a aventura da história retorne a um ponto alto de emoção ou tensão, ou seja, a calmaria do último estágio é desfeita e uma nova crise é instaurada. Vogler (p. 189) explica que essa crise se trata de um “combustível que impulsiona uma história para fora das profundezas do Mundo Especial e que pode ser um novo desenrolar dos acontecimentos ou uma informação que, tragicamente, redireciona a história”.

Vogler avisa que se o Elixir conquistado pelo herói na Provação “não foi dado livremente, mas roubado das forças centrais, poderá haver repercussões perigosas”. E uma dessas repercussões perigosas poderá ser a perda da posse do Elixir para o Vilão, ou até um sequestro ou morte de um de seus Aliados. Aliás, o Herói também poderá sair ferido deste estágio. O fato é que as consequências desse contra-ataque serão desgastantes de qualquer forma para o Herói, mas ao mesmo tempo servirá de motivação.

O Caminho de Volta possui na história, pois marca uma mudança de direção, um novo objetivo a ser conquistado, assim como na Travessia do Primeiro Limiar, além de ser responsável pela passagem do segundo para o terceiro ato. Em outras palavras, é o estágio que encaminha a Jornada do Herói para sua reta final.

XI) Ressurreição

A volta para casa (Mundo Comum) não pode ser uma tarefa simples para o Herói. Antes do seu Retorno Com o Elixir, ele vai passar por mais um (e dessa vez derradeiro) encontro com a morte, ou segundo Vogler (p. 195) “uma purgação final, uma purificação”. Trata-se do Clímax da história, ou seja, o ponto mais alto de emoção ou tensão de toda a Jornada, o mais importante e decisivo acontecimento. Aqui, geralmente, é o momento onde acontece a tão aguardada batalha final entre Herói e Vilão.

Vogler (p. 196) faz uma comparação entre esse estágio e a Provação, situada no segundo ato: “A Provação Suprema é como um exame no meio do semestre. A Ressurreição é a prova final. Os heróis têm que ser testados, mais uma vez, para que se verifique se eles aprenderam mesmo com a Provação Suprema [...]”

Um exemplo clássico de teste traz ao Herói a possibilidade de escolha entre duas ou mais possibilidades, onde, segundo Vogler (p. 199), “indicará se ele aprendeu, de fato, as lições da transformação”.

Essa escolha precisa colocar à prova a real personalidade do Herói diante do espectador. Vogler (p. 208) complementa que “o maior propósito dramático da Ressurreição é dar um sinal externo de que o herói realmente mudou. É preciso provar que o antigo ‘eu’ está completamente morto, e o novo ‘eu’ é imune às tentações e aos vícios que aprisionavam a forma velha”.

A mudança final do Herói e seus aprendizados precisam ficar evidentes para o espectador, através das suas ações e atitudes, e não apenas por palavras. E é essa mudança de personalidade que credencia o Herói a voltar para o Mundo Comum.

Vogler (p. 195) explica que “da mesma forma que os heróis tiveram que se desfazer de seus antigos ‘eus’ para entrar no Mundo Especial, agora devem se despir da personalidade adquirida na jornada e construir outra, nova, adequada a essa volta ao Mundo Comum. Deve refletir as melhores partes da personalidade antiga e as lições aprendidas ao longo do caminho”.

O encontro com a morte pode terminar em tragédia para o Herói. Nem todos conseguem passar por esse estágio e voltar ao Mundo Comum. Entretanto, a morte do protagonista não pode ser em vão. É necessário que ela venha com um propósito. O Herói precisa deixar um legado para os outros personagens da história e também para o público. Vogler (p. 199) explica que “todos esses heróis trágicos ressurgem, no sentido de que, em geral, vivem na lembrança dos sobreviventes, aqueles por quem deram a vida” e que “a platéia sobrevive e recorda as lições que um herói trágico pode nos trazer”.

Em algumas histórias, não há apenas um Clímax, mas vários, chamados de Clímax Sucessivos, onde, segundo Vogler (p. 201), as “tramas secundárias individuais podem exigir clímaxes separados” ou “o Renascimento e limpeza podem ter que ser vividos em mais de um nível”.

Em boa parte das histórias, o Clímax provoca uma sensação de catarse no público. Vogler (p. 201 e 202) explica que, na psicanálise, catarse significa “uma técnica de aliviar a ansiedade ou a depressão, trazendo à tona material inconsciente”. A catarse é expressada fisicamente através de emoções, como rir e chorar, por exemplo.

É bom salientar que no Clímax, Herói e público estão ligados emocionalmente mais do que nunca, no auge de suas consciências. A esta altura da história, o

espectador praticamente sofre as mesmas emoções que o protagonista. Por consequência, um Clímax trágico para o Herói pode levar o público a uma catarse de lágrimas. Um Clímax feliz para o herói pode levar o público a uma catarse de riso e/ou de lágrimas de felicidade. Ou seja, o Clímax leva os espectadores ao auge de suas emoções, seja elas qual for.

Em resumo, Vogler (p. 207) afirma que “a Ressurreição é uma oportunidade para o herói mostrar que absorveu, incorporou, todas as lições de todos os personagens” e que “um clímax ideal testaria tudo aquilo que ele aprendeu e permitiria que o herói mostrasse que absorveu o Mentor, o Camaleão, a Sombra, os Guardiões e os Aliados que foi encontrando ao longo do caminho”. Vogler p. 210) ainda complementa mostrando esse estágio serve para os Heróis serem totalmente purgados pelo sacrifício final ou pela experiência profunda dos mistérios da vida e da morte. Os Heróis que sobrevivem a batalha final contra os Vilões e tomam de volta a posse do Elixir, seguem adiante e fecham o círculo da Jornada do Herói, na volta para o Mundo Comum.

XII) Retorno Com o Elixir

Após todas as provações, aprendizados e desafios, o Herói está de volta ao Mundo Comum, o ponto de onde a história começou. Ao chegar nesse estágio, Vogler (p. 211) afirma que o protagonista passa a ter a sensação de que sua vida está começando de novo e de que jamais voltará a ser como antes.

O Elixir, trazido do Mundo Especial, precisará ser compartilhado com os outros, se não de nada valeu a trajetória do Herói até aqui, ou, segundo Vogler (p. 217), o personagem não se torna um Herói, mas sim “um egoísta sem discernimento, que não compreendeu a lição e não cresceu”. O Elixir na história retrata a verdadeira chave do estágio final da Jornada do Herói. Mais do que tudo, o Elixir é a comprovação de que o Herói realmente enfrentou os perigos do Mundo Especial.

Segundo Vogler (p. 212, 213, 214 e 215), há dois caminhos para se concluir a Jornada do Herói: circular ou aberta.

- Circular: é a maneira mais convencional de chegar ao fim, preferida na cultura ocidental e especialmente nos filmes norte-americanos. Passa a sensação de algo sendo fechado e completado. Pode ser circular de um modo visual ou

metafórico, com a repetição da imagem inicial ou de uma determinada linha do diálogo ou uma situação vivida no primeiro ato. Esta é uma maneira de amarrar os fios e fazer com que a história pareça estar completa. As imagens ou frases podem ter adquirido um novo sentido agora que o herói completou sua Jornada. Quando se faz o herói retornar ao ponto de partida, ou relembrar como tudo começou, consegue-se fazer com que a platéia disponha de uma comparação, e se evidencie o aprendizado que o protagonista adquiriu nessa viagem.

- Aberta: popular na Ásia, Europa e Austrália. Após o fim, se permanece uma sensação de perguntas não respondidas, ambigüidades e conflitos não resolvidos. Os heróis podem ter ampliado sua consciência, em ambas as formas, mas, na forma aberta, seus problemas podem não estar tão claramente amarrados. A narrativa da história prossegue, mesmo depois de a história ter chegado ao fim — pois continua na mente e no coração do público, nas conversas, discussões e debates das pessoas após terem visto o filme. Em outras palavras, o resultado final da história fica a cargo das teorias do próprio espectador. Esse final sugere um mundo ambíguo, um lugar imperfeito. Para histórias mais sofisticadas, com tintas mais fortes ou realistas, o final aberto parece ser mais adequado.

Uma função específica desse estágio é a distribuição final de recompensas e castigos para os personagens, a fim de que se restaure o equilíbrio da história e, por consequência, feche seu ciclo. Segundo Vogler (p. 216), as punições devem ser adequadas aos crimes cometidos e devem ter as qualidades de uma justiça poética, assim como as recompensas serem distribuídas de acordo com os sacrifícios realizados.

Para finalizar, Vogler explica que as experiências vividas no Mundo Especial tendem a se evaporar caso não venham a se tornar, de verdade, uma parte da vida no Mundo Comum.

2.2 A PRÉ-PRODUÇÃO, A DIREÇÃO E A PRODUÇÃO, SEGUNDO HARRIS WATTS (1990) e HERBERT ZETTL (2015)

O presente subcapítulo visa analisar alguns aspectos de pré-produção (exceto o desenvolvimento de roteiro, já dissecado no capítulo 2.1), direção e produção (iluminação e áudio), todas de caráter cinematográfico. Para isso, o tópico teve o embasamento teórico dos livros *On Camera - O Livro de Produção de Filme e Vídeo* da BBC, de Harris Watts (1990), e *Manual de Produção Televisiva*, de Herbert Zettl (2015).

2.2.1 Pré-Produção

Uma pré-produção, segundo Zettl (2015, p. 3), é o período em que se planeja e prepara todos os elementos necessários para poder iniciar o trabalho efetivo, ou seja, a gravação do filme. No primeiro subcapítulo anterior tratamos da ferramenta principal da pré-produção, o roteiro. Entretanto, há outros aspectos importantes nessa etapa, como a elaboração de um orçamento parcial, decupagem de cenários, decupagem de produção, estudos de linguagem narrativa e estética, casting, contratação de equipe, locação de equipamentos, agendamento de locações, cronogramas, checklists

Outro ponto a se destacar neste tópico são as análises e definições das locações, ou seja, os lugares onde o filme será gravado. Watts (1990) explica que um pré-conhecimento de locação evita possíveis surpresas desagradáveis na hora de gravar, como os ruídos que o local possui ou a falta de permissão para filmagem, além de ajudar em outras questões, como saber a posição do sol em determinados horários para assim definir o dia e a hora mais favorável de gravação e tirar fotografias do local para um reconhecimento melhor de iluminação, entre outros.

Para a produção acontecer é preciso muitas ferramentas técnicas, como câmeras, tripé, microfones, luminárias, entre outras coisas. Mas para tê-la em mãos é preciso uma solicitação antecipada de recursos, seja para a produtora ou para qualquer fonte que ajudará, a fim de que não falte nada na hora da produção.

Essa solicitação pertence ao planejamento de produção, que entre outras coisas necessita obrigatoriamente de um calendário com as datas e prazos da pré produção, produção e pós-produção, e também um cronograma diário com todas as atividades a serem realizadas, divididas em blocos de tempo. Segundo Zettl (p. 306), o cronograma serve para “evitar o uso errado do valioso tempo de produção”. Nessa

fase também ocorre a decupagem do roteiro, ou seja, os fragmentos da história detalhados com os planos que serão utilizados, e isso é função exclusiva do Diretor.

2.2.2 Direção

Zettl (2015) afirma que ser Diretor de cinema exige muitas especificações. Um Diretor não cuida apenas dos planos que serão gravados em cada cena, mas sim de tudo que envolva as gravações do filme. Um Diretor é um artista que precisa produzir imagens e sons com talento, em busca de uma linguagem própria que materialize as ideias roteirizadas de forma marcante, envolvente, de tal forma que o filme se torne um instrumento que faça imergir a audiência em um estado de fluxo na narrativa. O Diretor está sempre decupando o roteiro literário em busca da linguagem e estética mais adequadas para seu filme.

Ele também age como um coordenador, pois é responsável por observar e, se preciso, solucionar qualquer tipo de problema vindo de qualquer setor envolvido no set, e consultor técnico, pois precisa estar por dentro das funcionalidades de todos os equipamentos que serão utilizados. Por fim, e não menos importante, um diretor é psicólogo, tendo como uma das principais tarefas fazer do elenco de colaboradores e artistas um time coeso e com nível de dedicação elevado.

Com o roteiro literário em mãos, o diretor deve analisá-lo da melhor maneira para compreender o objetivo da história e o efeito que ela pretende ter sobre o público, para repassá-la a todos colaboradores e artistas envolvidos. Além disso, o diretor precisa saber definir o tema (sobre o que é a história), a trama (como a história avança e se desenvolve), as personagens (como uma pessoa difere das outras e como cada uma reage à situação existente) e o ambiente (onde a ação acontece).

Diante dessa condição, ele precisa definir o método de produção, ou seja, como ele transformará todos esses processos em imagens através de planos, cenas e sequências, onde e o porquê delas acontecerem de determinada forma, tipo de iluminação e trilha, enfim, tudo o que o público irá assistir na tela.

Antes de gravar uma cena, segundo Zettl (p; 316), o ideal é ensaiá-la o máximo possível para que o diretor, os atores e atrizes e toda a equipe de produção

tenham a prática necessária sobre o que fazer durante a gravação, além de revelar possíveis falhas e omissões na preparação da produção. Um ensaio completo contém os seguintes passos:

Na primeira reunião de toda a equipe, o diretor faz uma leitura do script, onde se aborda a mensagem de processo, o objetivo do projeto e, como principal ponto, a análise detalhada e abundante sobre as personagens da história. Zettl (p. 317) afirma que os atores e atrizes que interiorizam as personagens, ou seja, compreendem bem o papel que irão interpretar, possuem domínio sobre grande parte de suas performances.

Watts (p. 255) define esse estágio como um “desafio diferente de qualquer outro [...]” pois atores são seres humanos, ou seja, “possuem suas próprias ideias e experiências [...]”. Ele avisa que um dos princípios básicos desse estágio é “[...] garantir que o texto esteja sendo seguido na íntegra”, sujeito a mudanças de acordo com os resultados obtidos. É de suma importância pensar em todos os detalhes, como o ator ter um “modo mais eficaz de aparecer, falar e se movimentar, considerando a melhor forma de compor cada fala”, sempre deixando espaço “para os atores darem sua contribuição criativa”.

Na passagem de falas ou ensaio de marcação, se trabalha as ações básicas dos artistas. Nesse momento, o Diretor ajusta e ensaia as posições e a área de movimentação que os atores vão utilizar, alinhando com o posicionamento das câmeras, para que se chegue parcialmente a imagem imaginada no roteiro.

Essa etapa pode ser realizada dias antes da gravação em um local qualquer ou na própria locação, tendo essa última um caráter de ensaio geral, onde os artistas podem se habituar melhor com o local e a equipe técnica descobre se há falhas nos movimentos de câmera e microfone. O ensaio com câmera e figurino é a última etapa, onde ocorre um ensaio completo com todos os equipamentos de produção que serão envolvidos e com os artistas já caracterizados em suas personagens com maquiagem e figurino, momentos antes da gravação real.

Uma gravação cinematográfica pode ser realizada de forma descontínua, com apenas uma câmera, onde se dirige inúmeras tomadas individuais para serem montadas posteriormente na pós-produção, ou de forma contínua, com duas ou mais câmeras, onde se dirige uma sequência de tomadas ininterruptas. Zettl (p. 323) afirma que, em geral, o cinema digital utiliza câmera única.

Diante disso, alguns procedimentos são necessários, como estabelecer pontos de looking-in, ou seja, o estilo geral de produção escolhido depois de lido o roteiro. Depois disso, o Diretor tem a tarefa de dividir em ordem de gravação as tomadas estipuladas no script, ou seja, a decupagem de direção. Uma decupagem padrão se organiza por conveniência e eficiência, não em ordem narrativa, para que se otimize o tempo de produção. Todas as tomadas gravadas individualmente que pertencem a uma sequência devem se conectar de forma integrada para que os cortes ocorram naturalmente pelos olhos do público, e para que isso ocorra é preciso que a continuidade não tenha erros, como por exemplo uma personagem está sentada em uma cadeira e no próximo plano estar sentada em outra.

Uma forma de dar ao editor maiores possibilidades de corte sem quebrar a continuidade é obter imagens em close-up das personagens, e para uma melhor organização na hora de gravar, é aconselhável anotar as informações da tomada em uma placa simples ou claquete, ou até mesmo ditá-las, além de anotar os arquivos gravados em câmera e áudio.

Watts (p. 58) explica alguns itens secundários que podem servir de complemento na edição final, como, por exemplo, os cortes intermediários, que são curtos planos que mostram expressões faciais e detalhes pertencentes da ação principal, gerando uma compactação da passagem de tempo e evitando um corte brusco entre os planos.

Outro item importante é a tomada neutra, que são planos que mostram situações como pessoas caminhando, prédios, paisagens, etc, para que se preencha o vazio de não ter planos diretamente condizentes com a narrativa, ou que seja relevante para a mesma, como nas telenovelas brasileiras, onde elas servem para as separar cenas de diferentes núcleos. Já os Inserts são close-ups de detalhes importantes para a história, como mostrar uma mancha de sangue no chão ou uma aliança no dedo, porque essas situações não ficam bem se visíveis em plano geral e podem ser fundamentais para a narrativa.

Por exemplo, a aliança representará o elo entre uma cena e outro em dois momentos distintos da história. Watts (p. 60) ainda explica a importância dos Overlaps, que são as pontas para uma melhor condição na hora da edição, onde a tomada começa a ser gravada segundos antes da ação principal e só é encerrada alguns segundos depois do término da ação.

Watts (p. 158 e 159) detalha os tipos de planos ou tomadas que podem ser utilizadas em um filme que contém pessoas em cena, além de explicar suas vantagens e desvantagens. Basicamente, são seis diferentes planos. Vamos a eles:

I) O Plano Geral (PG) mostra os personagens de corpo inteiro, além dos inúmeros atributos que um cenário pode proporcionar. Dá ao espectador a oportunidade de observar algo do cenário de fundo.

II) O Plano Conjunto (PC) corta o corpo dos personagens na altura dos joelhos, e, segundo Watts (159), é insatisfatório pela visão do público, pois não é aberto o suficiente para mostrar muito do cenário de fundo, nem fechado o bastante para detalhar as características físicas dos personagens.

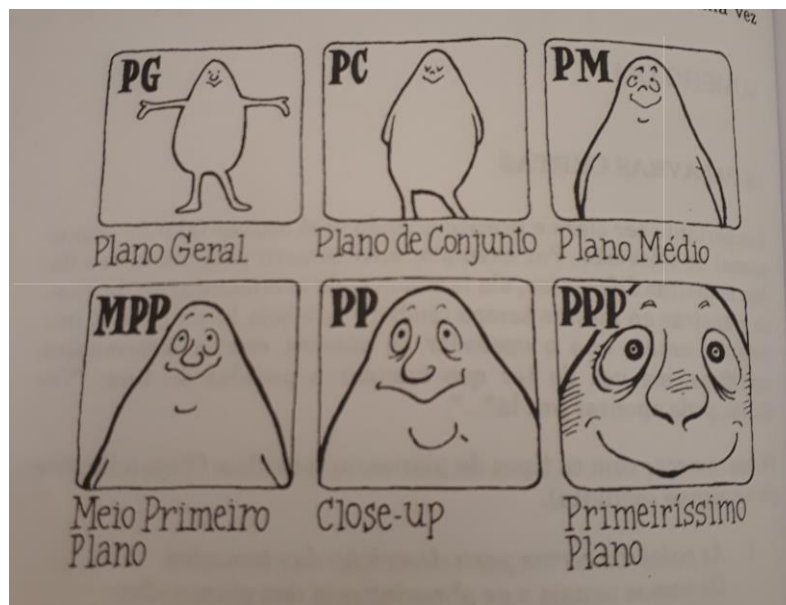
III) O Plano Médio (PM) corta o personagem rente aos seus cotovelos, e, se mantido por um longo tempo, fará o espectador cansar de tanto olhar para a roupa, já que ela ocupa boa parte da tela.

IV) O Meio Primeiro Plano (MPP) enquadra logo abaixo dos ombros e é fechado o suficiente para mostrar os detalhes do rosto, com uma pequena parte da tela destinada ao cenário de fundo, aqui já não tão importante. É bastante usado em entrevistas.

V) O Primeiro Plano (PP), também chamado de close-up, enquadra na altura da gola, mostrando ainda mais detalhes do rosto do personagem e, conseqüentemente, tornando o momento mais intimista. Aqui o cenário de fundo praticamente some, e o que o plano quer mostrar é apenas as reações da pessoa.

VI) O Primeiríssimo Plano (PPP) enquadra basicamente todo o rosto do personagem, deixando a sensação de intimidade ainda mais forte, e é utilizado por diretores para causar um maior impacto na cena. Porém, se muito utilizado perde seu impacto e torna-se cansativo.

Figura 4: Os tipos de planos



Fonte: On Camera - O Curso de Vídeo e Filme da BBC (1990), p. 58.

2.2.3 Produção

A fase de produção foi dividida em iluminação e áudio, pois os temas são de suma importância, tanto ou quase tanto quanto os outros tópicos já relatados, para a vigência completa de um trabalho cinematográfico,

2.2.3.1 Iluminação

Watts (p. 194) afirma que o fator mais importante de uma imagem são as luzes, pois “imagens são luz”. É curioso entender como a iluminação interfere diretamente na tonalidade de uma história. Por exemplo: quando a imagem em cores muito vivas, possivelmente significa que o ambiente retratado é de felicidade ou esperança, já uma imagem mais nublada pode sugerir um ambiente angustiante e depressivo.

Uma câmera não capta totalmente aquilo que os olhos humanos captam, pois a maior parte da iluminação de locais internos, vinda das lâmpadas convencionais, foi projetada para o olho humano, e não para a câmera. Isso também vale para a iluminação de locais externos, advinda da luz natural do Sol, que é, por vezes,

insatisfatória para uma câmera em determinados locais e horários, já que ele não consegue iluminar toda a paisagem, ou em situações onde a presença dele gera na tela uma imagem muito iluminada e agressiva.

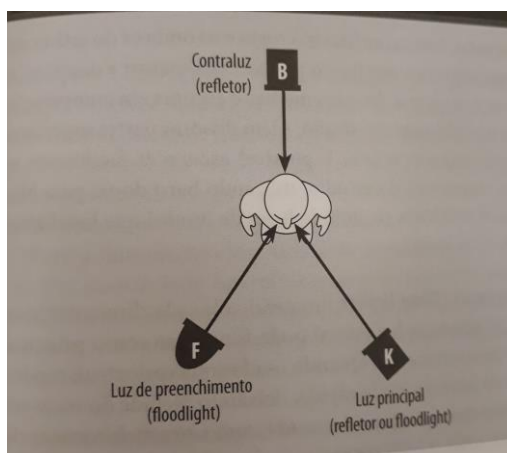
A iluminação artificial é utilizada, principalmente, em estúdios internos, onde obviamente não há iluminação do Sol e se divide através de 3 tipos de fonte: a luz principal (key light), a luz de preenchimento (fill light) e a contraluz (back light).

A luz principal é colocada na frente do personagem principal, de modo que fique do mesmo lado da câmera para a qual ela está apontando, em uma altura média (nem muito alto, nem muito baixo). Zettl (2015) define essa luz como a responsável por revelar a forma básica do objeto. Para Watts (1990) ela geralmente é uma luz dura, ou seja, resulta em sombras bem definidas e dá ênfase aos atributos do rosto do personagem.

A luz de preenchimento serve para iluminar a parte escura do rosto onde a luz principal não conseguiu atingir por completo, devido a distância. Por isso, Zettl (2015) afirma que deve-se colocar essa luz no lado oposto da câmera em relação a luz principal e que de preferência elas tenham intensidade parecida para, assim, eliminar as sombras. Watts (1990) afirma que sua característica é suave e não causa sombra dura.

Por fim a contraluz, que é posicionada lateralmente e atrás da personagem, para diferenciá-la da parede de fundo e dar uma entonação mais forte nas costas e nos cabelos. Geralmente é uma luz dura, assim como a principal.

Figura 5: Iluminação artificial

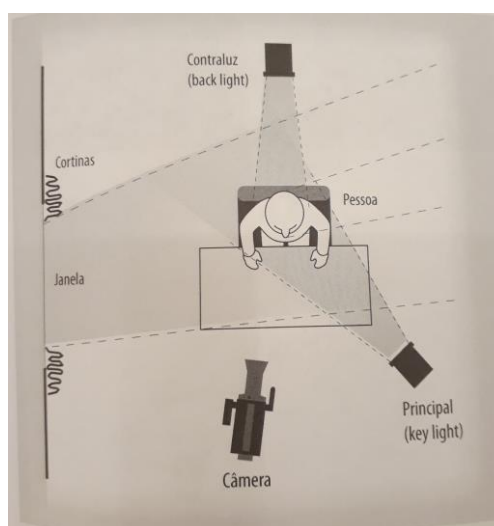


Fonte: Manual de Produção Televisiva (2015), p. 151.

Watts (196) explica que os 3 tipos de iluminação tem suas variações, ou seja, podem ser usados de outras formas, desde que contribua para uma imagem que se adeque naquela situação. Ele também explica que o foco de luz precisa estar em cima do objeto principal que a narrativa pede, pois o espectador é atraído pela parte mais iluminada da tela. Um plano com muitas pontos de luz pode desviar o olhar do público para aquilo que não interessa, a não ser que isso seja feito propositalmente.

Se o estúdio interno tiver janelas que geram luz natural para o local, é possível misturar essa luz com a artificial, desde que se equalize as temperaturas de cor das duas fontes, sabidamente diferentes, para que haja um equilíbrio de brancos.

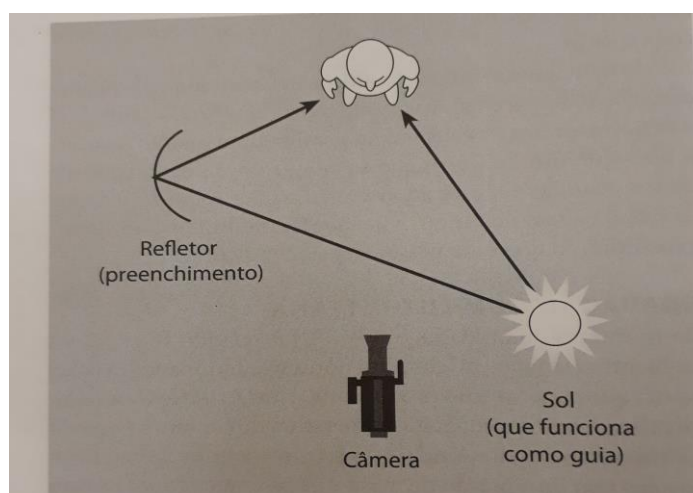
Figura 6: Iluminação com luz de compensação externa



Fonte: Manual de Produção Televisiva (2015), p. 189.

Em locações externas quando há a luz do sol, são utilizados refletores (rebatedores), que basicamente fazem a função da luz de preenchimento, que é diminuir as sombras que marcam as personagens.

Figura 7: Iluminação solar



Fonte: Manual de Produção Televisiva (2015), p. 206.

Quando não há sol, ou seja, o dia está nublado, Zettl (2015) considera a luz ideal para uma gravação, pois as nuvens atuam como difusores da luz solar dura, fazendo com que a paisagem tenha uma iluminação uniforme, sem sombras.

2.2.3.2 Áudio

Assim como a iluminação, o áudio também é uma ferramenta poderosa que ajuda a construir a narrativa da história. É impossível pensarmos em uma cena que não tenha nenhum som - até os filmes mudos das décadas iniciais do século XX tinham som através das trilhas sonoras. O instrumento responsável por captar os sons é chamado de microfone.

Ele possui dois padrões de captação: o unidirecional (ou cardióide) que capta sons em uma direção (a sua frente) ou em duas direções (a sua frente e atrás), e possui tipos que captam sons de longa distância e fazem com que eles pareçam próximo; e o omnidirecional, que capta sons de todas as direções com qualidade semelhante.

Entre os tipos de microfone pela forma de utilização mais famosos no ramo do audiovisual está o microfone de lapela (lavalier), que possui padrão de captação onidirecional e unidirecional, unidades sem e com fio, alta qualidade de captação e é portátil e invisível ao olhos do público, pois possui a capacidade de ser escondido na roupa ou cabelo da personagem; e os microfones de vara (boom), que são unidirecionais, e como tal captam sons de longa distância sem perder intensidade de

áudio, operados por profissionais responsáveis pelo áudio que possuem certa facilidade com o manejo diante da flexibilidade desse tipo. São bastante utilizados em cenas mais dramáticas, onde tenta-se evitar o máximo de ruídos em torno dos diálogos.

2.3 A PÓS-PRODUÇÃO, SEGUNDO MARCEL MARTIN (2003)

Nesse referente capítulo, a abordagem da pós-produção se limitará a montagem, recurso muito utilizado durante a construção desse trabalho.

A montagem é o último processo a ser executado em um projeto cinematográfico e pertence a fase de pós-produção. Seu trabalho inicia a partir do momento que as as imagens advindas das gravações ficam disponíveis. Segundo MARTIN (2003, p.132), “[...] a montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração”. Essa organização pode contar uma história com sequências cronológicas (montagem narrativa) ou transmitir determinados efeitos pela sucessão rápida de planos (montagem expressiva).

O objetivo de uma sucessão de planos justapostos é formar pequenas sequências que, juntas, resultam na história completa, de forma que ela fique clara ao espectador o que diretor e roteirista planejaram mostrar.

2.3.1 Tipos e estilos de montagem

Segundo Martin (2003), a montagem pode ser dividida em três tipos: montagem rítmica, montagem ideológica e montagem narrativa.

A Montagem Rítmica tem como padrão a métrica temporal de duração de um plano, motivado por diferentes aspectos, como a dimensão de tensão de uma cena

A Montagem Ideológica se dá quando a organização dos planos comunica propositalmente ao espectador determinado ponto de vista ou ideia, o que Martin (p. 152) coloca como “ligações baseadas numa analogia de caráter psicológico entre conteúdos mentais, por intermédio do olhar, do nome ou pensamento”, relacionando os acontecimentos, personagens e objetos em um espaço de tempo, lugar, causa, consequência e paralelismo. Esse tipo de montagem tem como característica propor

ao espectador uma participação mais ativa, indo além da mera perspectiva lógica de acontecimentos.

Por fim, a Montagem Narrativa relata ações, acontecimentos e sequências, compreendendo a totalidade temporal da narrativa. Segundo Martin (pg. 132), a narrativa é “o aspecto mais simples e imediato da montagem, que consiste em reunir, numa sequência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo factual, e contribui assim para que a ação progrida do ponto de vista dramático”. Esse tipo de montagem traz muitas possibilidades temporais dentro da história, pois é possível contar tempo real uma trama que se passa em, por exemplo, 100 anos, sem que se perca a posição do presente.

Através do aspecto temporal, Martin (p. 155) divide os estilos de montagem narrativa em: montagem linear, montagem invertida, montagem alternada e montagem paralela.

A Montagem Linear organiza as cenas em uma ordem lógica e/ou cronológica, contando continuamente a narrativa do filme em início, meio e fim, não sobrepondo cenas paralelas de passado ou futuro, pertencentes a outras sequências temporais, à cenas do presente. Em outras palavras, a sucessão de cenas são conectadas pela linha do tempo. Este é o método mais utilizado no cinema mundial.

A Montagem Invertida, ao contrário da Linear, não possui ordem lógica e/ou cronológica, pois mistura cenas de passado (flashbacks) e futuro (flashforward) concomitantemente com o presente.

A Montagem Alternada organiza duas ou mais linhas de ações paralelas, onde umas delas é a principal e as outras secundárias. Elas se desenvolvem ao mesmo tempo e para a mesma direção, pois estão diretamente ligadas dentro da estrutura narrativa. Geralmente, os enredos se fundem no final do filme.

Por fim, a Montagem Paralela, assim como a Alternada, organiza duas ou mais linhas de ações paralelas, mas de forma intercalada e independente uma da outra. Os únicos pontos de contato que essas linhas podem vir a ter são acontecimentos parecidos ou contrastantes, mas nunca iguais e com interação direta entre os personagens. Nesse método, o tempo entre os enredos é indiferente.

2.3.2 Tipos de ligações e transições

O próximo parágrafo irá tratar sobre os tipos de ligações (ou cortes) usados na montagem para intercalar dois planos. São eles o Hard Cut, Jump Cut, Cross Cut, Cut On Action, Cut In, Cut Away e Match Cut.

O Hard Cut é o tipo de corte mais usado na montagem audiovisual. Ele não requer efeitos de transição e usa uma simples justaposição entre as tomadas.

O Jump Cut é um corte seco de um plano para ele mesmo em situação temporal mais avançada, sem que isso prejudique o sentido da ação relatada.

O Cross Cut é o corte intercalado entre dois planos e duas cenas que acontecem quase sempre simultaneamente e em lugares diferentes.

O Cut On Action é o corte entre dois ângulos da mesma ação, em movimento, onde o personagem começa a ação em um plano e termina no outro.

O Cut In é o corte pra um insert ou close-up de algum elemento que faz parte da cena que está sendo mostrada.

O Cut Away é o corte pra um insert ou close-up de algum elemento que está fora da cena mostrada anteriormente, mas que tem relação direta com ela.

O Match Cut é o corte entre duas cenas temporalmente e espacialmente diferentes, mas que remetem a situações semelhantes.

Para que contemplar a ligação entre os planos, cenas e sequências de um audiovisual, existe as transições, que possuem diferentes efeitos e formas para suavizar o corte. São eles o Fade, L-Cut e J-Cut e Cross Dissolve.

O Fade marca o início (Fade In) ou o término (Fade Out) de uma cena ou sequência, utilizando um recurso suave para diminuir ou aumentar a luminosidade de determinada cena até sua totalidade.

O L-Cut acontece quando uma cena substitui a outra, mas o áudio da primeira ainda continua por alguns segundos até dar lugar ao áudio da segunda. Já o J-Cut faz o processo contrário, com o áudio da segunda cena “invadindo” o final da primeira cena.

O Cross Dissolve é muito usado para transmitir uma passagem temporal, com característica de sobreposição entre duas cenas, onde uma desaparece e outra surge, simultaneamente.

2.3.3 Elementos Sonoros

Martin (2003, p. 387) explica que os elementos sonoros, colocados durante a fase de montagem, são formas interessantes de colocar em evidência alguma ideia ou interpretação que afete diretamente a percepção do público em relação a cena. Martin (1990) cita as consequências que o som pode causar na construção de um filme, a começar pelo silêncio, que por si só ajuda a pontuar uma situação dramática para a cena.

Também existe as elipses, onde a trilha sonora ajuda a contar algo sem que o personagem precise dizer algo, o realismo, onde o som dá veracidade às imagens e ajuda o filme a construí-las melhor esteticamente e os ruídos, que trazem os mais variados elementos que estão inseridos em um cenário qualquer, como pessoas ao fundo conversando, canto dos pássaros, barulhos urbanos, etc.

3. RELATÓRIO DO PROJETO EXPERIMENTAL

O curta-metragem produzido nesse projeto está disponível na íntegra pelo link: <https://bit.ly/2PZkiNb>

Neste capítulo, usarei um discurso mais coloquial, a fim de relatar com maior facilidade e precisão as etapas experimentadas durante todo o desenvolvimento desse projeto.

Estudar as teorias de Chion (1989) e, principalmente, as de Vogler (2006), reciclou meu modo de ver, pensar e desenvolver histórias. Ao estudar mais à fundo o processo criativo padrão usado por cineastas conceituados no mundo inteiro, passei a desenvolver o roteiro desse projeto de maneira mais organizada e objetiva, sem sair da linha particular de tentar fazer um filme diferente do senso comum. Admiro histórias que vão na contramão do apelo popular (como romances ou blockbusters de roteiro precário), principalmente quando elas possuem elementos estruturais dramáticos e reflexivos que obrigam o espectador a pensar e não apenas se entreter. Mas sem uma estrutura formal, como mostra Vogler em algumas etapas e arquétipos da Jornada do Herói, esses elementos não seriam possíveis de serem desenvolvidos em sua plenitude.

Trabalhar em um projeto cinematográfico me trouxe um viés mais racional de análise ao assistir um filme qualquer. Algum tempo atrás, costumava assistir os filmes embasado majoritariamente na emoção que a trama me passava, com uma crítica rasa e obsoleta sobre a estrutura geral nelas contida. Ao estudar cinema mais a fundo e dissecar suas importantes funções na teoria e na prática, passei a compreender mais facilmente as veias criativas exercidas nos filmes. Hoje, toda película assistida me traz algum aprendizado - mesmo que seja o de não repeti-lo.

A fase de produção do presente projeto me trouxe aprendizados, advindos das experiências e desafios vividos. Executei, pela primeira vez e em muitas ocasiões sozinho, maioria das funções que uma produção cinematográfica necessita (da decupagem de roteiro até a montagem).

A produção foi iniciada oficialmente em 4 de outubro, com a aprovação do roteiro pelo orientador do trabalho. A partir disso, fui à procura de locações na Universidade Federal e no bairro Centro, ambos em Santa Maria, agendei os equipamentos técnicos do Estúdio 21, procurei e recrutei integrantes para compor

elenco de atuação e equipe técnica (contando com uma grande ajuda do professor Luciano Mattana, que contactou alunos de Comunicação Social entusiastas em audiovisual), além da montagem do cronograma de horários e datas em comum entre todos os integrantes do projeto. Assim, foi possível passar para a fase de organização e execução das gravações.

Ao passar por todas essas etapas, fiquei ciente de que desenvolver e executar um projeto cinematográfico não é tarefa de aspecto individual, mas sim coletivo, devido ao alto nível de dedicação que cada função exige e a pluralidade de ideias que mais de uma pessoa pode trazer, oxigenando a estrutura do trabalho. Ao fazer uma reflexão sobre esse processo, compreendi que não entreguei 100% de mim em cada função realizada, o que influenciou diretamente em alguns elementos do filme. Foi uma grande lição e estou certo que alcancei o conhecimento necessário para que não volte a realizar um projeto praticamente sozinho no futuro.

Outra lição que aprendi é que o roteiro e sua decupagem precisam, obrigatoriamente, estar alinhados com o potencial técnico dos equipamentos e recursos financeiros do projeto. Ao escrever a história, me limitei a não ultrapassar os potenciais das locações, mas não fiz o mesmo ao decupar os planos e planejar os movimentos de câmera, pois o que planejei exigiria equipamentos diferentes dos realmente utilizados. Assim, ao longo deste processo experimental, confirmei que, quando realizamos um roteiro, temos uma história planejada no papel, mas quando captamos as imagens, passamos a ter dezenas de filmes possíveis e, quando editamos, temos normalmente um filme diferente dele planejado no início do processo. Normalmente, estas variações ao longo do processo (sobretudo em produções experimentais de baixo orçamento), ocorrem devido a diversos fatores, como acesso limitado a equipamentos, expertise da equipe, limitações de tempo, entre outros fatores.

Estrear como diretor foi uma experiência fantástica. Ao desempenhar essa função, logo de cara percebi que a função exige do profissional paciência, organização, capacidade técnica e empatia de elenco e equipe, se não a produção não flui de forma positiva. Definitivamente, estar a frente de um projeto com um bom número de colaboradores não é tarefa simples. Enquanto o diretor precisa explicar para o cinegrafista o plano e o movimento de câmera que serão utilizados na próxima cena, os atores, se mal instruídos, se distraem e, conseqüentemente,

desalinham-se de seus personagens rapidamente, fazendo com que se perca tempo, entre outras ocasiões.

Zettl (2015) cita a importância do diretor reunir elenco e equipe antes do início da produção para repassar o tema e o objetivo do filme. Ao não realizar isso - pela falta de tempo e pela inexperiência - em alguns momentos perdi o controle da produção, pois alguns colaboradores não faziam ideia do que se tratava o projeto e o filme. Conseqüentemente, seus trabalhos destoaram um pouco ao que a produção necessitava.

Por estar estreando nessa função, não pude detectar esse problema durante a produção, mas ao visualizar o resultado final, pude compreender que uma reunião geral com toda a equipe antes do início das gravações de qualquer projeto cinematográfico é imprescindível.

Com o material gravado em mãos, tive cerca de um mês para fazer dele um filme. Optei por realizar a pós-produção com o software Adobe Premiere para o vídeo, Reaper para o áudio e Adobe After Effects para correções visuais, todos em um dos iMac do Estúdio 21.

A edição bruta teve cinco tratamentos até chegar ao resultado final. Assim como na pré e produção, me encarreguei de cumprir a função praticamente sozinho e sinto que essa escolha foi de grande valia - pois aprendi a manipular melhor os softwares citados anteriormente. Também, pude dar pessoalmente ao filme elementos pensados no roteiro, como as cores e a trilha sonora, resultando em um produto final mais perto do imaginado.

3.1 O ROTEIRO

Esse roteiro nasce de um conjunto de inspirações, as quais me dedicarei a descrever nos próximos parágrafos.

As primeiras ideias para a história surgiram no final de 2017, como proposta para a disciplina de pré-TCC, mas o assunto smartphone me chama a atenção desde 2011, quando o aparelho estourou em vendas no país (segundo estudo do Consumer Choices, da GFK, o volume de vendas chegou a 112% em relação à 2010).

Já naquela época, comecei a perceber como os smartphones causavam certas mudanças comportamentais nas pessoas, principalmente no quesito presencial. Não foram poucas as vezes que vi amigos e colegas completamente afastados uns dos outros, mesmo estando fisicamente no mesmo lugar, pois cada vez mais eles estavam conectados ao aparelho e desconectados do real.

Alguns anos se passaram e, hoje, a situação se agravou de um modo geral. A febre chegou à familiares, que nunca antes cogitaram manipular tecnologias. Como um crítico curioso dessa ferramenta - e ao mesmo tempo admirador - procurei estudar e entender os motivos de seu uso, além das causas e consequências que esse fenômeno midiático ainda tão pouco debatido, mas que já marcou sua era na história da humanidade, já trouxe, está trazendo e ainda poderá trazer. Indo um pouco mais à fundo no tema, pude perceber que o grande carro-chefe de um smartphone é a internet.

E pela internet, temos acesso às redes sociais, como o Whatsapp, Facebook e Instagram, que estão entre os cinco aplicativos de smartphones mais baixados e utilizados no Brasil e no mundo, segundo uma pesquisa da agência We Are Social e a plataforma Hootsuite, realizada em 2017. Obrigatoriamente, os três pilares estão fortemente associados uns aos outros - por exemplo, ainda segundo a pesquisa referida acima, 92% (cerca de 120 milhões) dos usuários de Facebook no Brasil acessam a rede pelo celular.

Após meses de estudos, observações e teorias, resolvi colocar no papel um pouco da minha visão crítica sobre o tema. O roteiro de Conectados e Desconexos retrata por um viés dramático e metafórico situações comuns da atualidade que dizem respeito aos smartphones e às redes sociais. A prisão, pertencente ao Mundo Especial da história, representa metaforicamente o uso excessivo dos smartphones, problema atual de parte da sociedade brasileira e mundial, que já é tratada oficialmente como doença por alguns especialistas, chamada de nomofobia (medo de ficar sem celular).

Recortando essa situação em nosso país, o tema presente é ainda mais importante de ser exposto. Segundo uma pesquisa realizada pela Statista e divulgada no site Canaltech, em 2017, o Brasil é o país com a maior média no mundo de tempo gasto no celular por usuário: 4 horas e 48 minutos, praticamente o dobro da média de 2012.

O crescente exagero no uso desses aparelhos e, conseqüentemente, das redes sociais, traz muitos malefícios à saúde física e mental dos usuários, e alguns deles são representados pelos três personagens principais da trama: Ana e a baixa-estima digital; Dinho e o exibicionismo exacerbado; e Téo, a intolerante.

Ana representa a parcela de pessoas que sofrem diariamente com a baixa-estima digital, causada diretamente pela comparação com inúmeros perfis nas redes sociais que tentam à todo custo se mostrar bem-sucedidos em âmbitos gerais, através de fotos (quase sempre viajando ou ao lado de celebridades), eventos e, principalmente, número de seguidores. Ana acha que sua vida não é interessante o suficiente para ser exposta virtualmente, e a partir disso passa a dar mais importância a vida dos seus seguidores do que a dela mesma. Um estudo, realizado em 2018 pela psicóloga Melissa G. Hunt, da Universidade da Pensilvânia, e divulgado no site G1, em novembro, mostra que quanto mais usamos Facebook, Instagram e Snapchat, mais propensos estamos a depressão e a solidão.

Segundo Hunt, “algumas das publicações existentes sobre redes sociais sugerem que há uma enorme quantidade de comparação social que acontece” e que “quando você olha para a vida de outras pessoas, particularmente no Instagram, é fácil concluir que a vida de todos é mais legal ou melhor que a sua”.

Dinho representa a parcela de pessoas que se expõem frequentemente nas redes sociais, alavancado por uma ansiedade de querer estar sempre em evidência e com o aval positivo (no caso, os *likes*) dos seus seguidores. No caso do personagem, essa ansiedade é psicológica e reflete um medo interno da solidão.

A construção dessa personalidade partiu de observações de pessoas próximas a mim que, confessadamente, sofrem do mesmo sintoma. Segundo Rodrigo Nejm, diretor de prevenção da SaferNet Brasil, em uma entrevista para o site da Istoé, em 2013, a sociedade aprendeu a se auto-valorizar, construindo personalidade de forma a ter mais visibilidade, mas ao mesmo tempo que um post publicado pode trazer bem-estar se a reação dos amigos for positiva, uma reação indiferente dos mesmos pode trazer uma sensação de fracasso.

Já Téo representa a parcela de pessoas que destilam ódio e intolerância nas redes, principalmente através da crença cega às fake news, que deturpam notícias e acontecimentos para, justamente, causar conflito entre as pessoas. Téo, assim como milhares de pessoas, compartilha e usa frequentemente as notícias falsas das redes

para contemplar suas opiniões, sem a mínima preocupação de checar a veracidade daquilo.

Segundo um levantamento recente produzido pelo dfndr lab (o laboratório de cibersegurança da PSafe) e divulgado no site Canaltech, em agosto de 2018, os casos de fake news detectados no segundo semestre no Brasil chegaram a 4,4 milhões - alavancado pela proximidade com a eleição presidencial. Reforçando a gravidade do problema, dados de uma pesquisa feita pela Global Advisor, também em 2018, mostram que pelo menos 62% dos brasileiros já acreditaram em uma notícia falsa.

Além dos fatores de risco para saúde mental, o uso excessivo dos smartphones tornam as pessoas cada vez mais isoladas umas das outras no sentido presencial. É muito comum hoje em dia, por exemplo, testemunhar cenas onde grupos de amigos estão sentados numa mesa de bar sem se comunicar um com o outro, apenas utilizando o aparelho.

Com os jovens, a situação é ainda mais agravante. Uma pesquisa realizada pela Motorola, em 2018, e divulgada no site Cláudia, apontou que 49% dos brasileiros pertencentes a geração Z (de 16 à 20 anos) consideram o celular como “melhor amigo”. 36% deles preferem passar o tempo com ele do que amigos e familiares e apenas 48% acham importante ter uma vida separada do celular.

Em outra pesquisa mais recente da Motorola, divulgada no site Hardware em setembro de 2018, cerca de 40% dos entrevistados foram considerados “teledependentes”, ou seja, utilizam celular quase todo o tempo.

3.1.1 Desenvolvimento

O primeiro esboço de história surgiu em maio de 2018, com a criação de um argumento. Na sequência, um roteiro começou a ser desenvolvido, mas logo foi abandonado. A partir disso, nos meses que sucederam, foram desenvolvidos mais argumentos e mais roteiros incompletos, pois nada estava me agradando.

Foi em agosto que nasceu um embrião da história final do filme: foram criados os protagonistas Dinho, Ana e Téó, além da metáfora da prisão. Finalmente, o primeiro roteiro do ano foi finalizado, no dia 28 do mesmo mês e com o nome de “Não Me Culpe Pelo Mundo Ser Assim”.

Durante as primeiras semanas de setembro, o roteiro passou por diversas mudanças, chegando a sete tratamentos. Novamente, por escolha pessoal, resolvi abandonar o argumento e tentar algo novo, mantendo algumas peças.

No dia 25 do mesmo mês surge o último argumento, que remete a praticamente todos os elementos do roteiro final. No mesmo dia, começo o primeiro tratamento (8º no ano), sendo finalizado no dia seguinte, com o nome “Minha Culpa Não Cabe Na Tua Rede”.

O roteiro passa novamente por algumas modificações - o nome Conectados e Desconexos surge no segundo tratamento - chegando ao terceiro tratamento, aprovado pelo orientador do projeto no dia 4 de outubro. A partir disso, a segunda etapa da pré-produção é finalmente iniciada, mas o roteiro segue sendo modificado (escolha pessoal), chegando ao quinto e último tratamento (12º do ano) finalizado no dia 21 de outubro.

3.1.2 Referências à Jornada do Herói (2006), de Vogler

O roteiro do presente projeto possui etapas e arquétipos semelhantes aos que Vogler citou no livro “A Jornada do Escritor”. O Mundo Comum e Mundo Especial são representados pelo mundo real e mundo virtual, respectivamente.

Nos primeiros segundos do filme, o Mundo Comum é apresentado ao espectador de uma forma tensa e curiosa, onde os três amigos estão sentados em um bosque, em silêncio. A cena mostra que o uso excessivo dos smartphones é muito comum na vida dos personagens. A medida que a câmera se aproxima do trio, suas motivações individuais dentro do Mundo Especial são apresentadas ao público.

A heroína da trama é Ana, que flerta constantemente com os perigos desse Mundo Especial. Ao colocar uma arma contra sua cabeça, Ana ensaia se excluir desse angustiante mundo para voltar a viver somente na realidade, mas é interrompida pelo Chamado à Aventura de seu amigo Dinho, encarnando nessa etapa o arquétipo de Arauto da Mudança.

O rapaz exige que Ana e Téo tirem uma selfie com ele para que o mesmo poste nas redes sociais. Ana prontamente recusa o chamado, pois é experiente nessa situação e sabe o quão angustiante é para si se expor publicamente tendo baixo-estima. Sua consciência e experiência atuam aqui como Guardiões da Limiar.

Dinho não age propositalmente como inimigo nesse caso, pois está muito afetado psicologicamente pelo medo da solidão, o que o deixa parcialmente inconsciente das possíveis consequências que podem vir, caso a aventura se realize. Para convencer Ana e conseguir seu objetivo, Dinho se utiliza também do arquétipo de Guardiã da Limiar, desta vez questionando as motivações de recusa da Heroína.

O primeiro ponto de virada na história acontece quando Téo e Ana descobrem que a primeira foi ignorada propositalmente para a festa de Dinho, pois a maioria dos amigos e amigas dele a detestam e o garoto não quer inimizades (ou menos likes). A compaixão de Ana por sua amiga - ainda que estejam se estranhando ultimamente - faz com que ela recolha seus anseios e aceite, ainda que contrariada, tirar a selfie com Dinho e Téo. Esse ponto de virada empurra a história oficialmente para o início da sua jornada no Mundo Especial e, conseqüentemente, no segundo ato.

O novo mundo, como propõe Vogler, é bem diferente do Comum, principalmente nos aspectos da fotografia fria, trilha sonora tensa e cenários fechados e escuros. Com a selfie postada, o trio fica no aguardo da repercussão no corredor da prisão (timeline do Facebook) de Dinho, etapa semelhante a de Testes, Aliados e Inimigos. Após receber o like de um aliado, o trio é ignorado por algumas pessoas, motivado pela presença negativa de Téo. Lú, motivada pela raiva que tem de Téo, encarna o arquétipo da Sombra e decide inventar uma história envolvendo seu amigo Dinho e Ana, só para provocá-la. A provocação surge efeito e atrai Téo, cega pela intolerância e, ao mesmo tempo, pela ingenuidade, a também encarnar o arquétipo de Sombra, desfazendo sua aliança com Dinho e Ana.

Em paralelo, Ana coloca Dinho contra a parede, já que o mesmo reforçou a mentira de Lú, apenas pelos likes gerados. Aqui a história chega na etapa da Provação, onde Ana encara pela primeira vez na história o seu maior inimigo: o medo da exposição pública exacerbada. A Heroína não reage bem a situação e discute com seu amigo, que dessa vez também encarna a Sombra e toca em seu ponto fraco: a auto-estima. Frustrada, a garota desconsidera Dinho seu Aliado, passa pelo estágio de Recompensa ao confirmar que o Mundo Especial não lhe faz bem, e resolve pegar seu caminho de volta para o Mundo Comum, avisando Téo, sem saber que ela agora ela é sua inimiga, de que irá visitá-la.

Já pelo terceiro ato, Ana volta ao Mundo Comum, mas logo em seguida é chamada de volta ao Mundo Especial, dessa vez por Téo, que nessa etapa também encarna o arquétipo de Arauto. Téo provoca e humilha Ana publicamente, influenciando seus seguidores violentos a linchá-la, assim como Dinho, injustamente. Nesse momento, Ana é jogada no estágio de Ressurreição, onde enfrenta a batalha final contra o seu maior anseio. Essa batalha exige muito de Ana, que ao ser linchada por muitas pessoas, entra em colapso psicológico. Destruída no Mundo Especial, Ana não retorna a mesma para o Mundo Comum, pois segue agindo como se ainda estivesse na jornada. Esse colapso leva Ana a querer se excluir do Mundo Especial, mas ela acaba o fazendo por engano na realidade, resultando em suicídio.

Ana é uma Heroína trágica. Apesar de não ter vencido seu maior inimigo, deixou lições à Dinho, Téo e ao espectador. A última cena é utópica, pois representa o Mundo Comum que Ana sonhava.

3.1.3 O Roteiro de “Conectados E Desconexos”

Diante do exposto, apresento a seguir o último tratamento do roteiro **Conectados e Desconexos**, o qual foi finalizado em 04 de outubro de 2018 e cujas imagens foram captadas entre 22 e 26 de outubro de 2018. Entretanto, mesmo sendo esse, o 12º Tratamento, ainda houve alterações até horas antes do início das gravações, o que implica uma grande dedicação para aprimorar e evoluir falas e eixos dramáticos.

CONECTADOS E DESCONEXOS

Escrito por
Vinicius Denardin

12° Tratamento

Outubro de 2018

"CONECTADOS E DESCONEXOS"

FADE IN:

1 EXT. PARQUE - DIA

[Téc.: som ambiente off, trilha sonora tensa].

Lentamente a imagem aproxima DINHO, que está ansioso, ANA, que está deprimida, e TÉO, que está irritada. Eles estão sentados na grama juntos e em silêncio, mexendo concentradamente em seus celulares.

CLOSE UP - Mãos de Dinho utilizando o celular.

2 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Dinho está sentado, sozinho e ansioso, em um corredor vazio e pouco iluminado, até ouvir sua própria voz o provocando irritantemente, de forma crescente.

VOZ (V.O.)
Solitááááriooo.

DINHO
(incomodado)
Ah, de novo não...

VOZ (V.O.)
Solitáááááriooooo.

DINHO
(irritado e falando alto)
Vai se foder,
eu não sou solitário!

VOZ (V.O.)
Solitáááááárioooooooooo.

Dinho fica muito incomodado e balança a cabeça negativamente, com os olhos fechados e tapando as orelhas com as mãos.

3 EXT. PARQUE - DIA

Dinho está com os olhos fechados e tapando as orelhas com as mãos. Ele abre seus olhos como se nada tivesse acontecido e pega seu celular que está no chão. Na sequência, ele levanta o celular em posição de selfie e força um sorriso.

DINHO

(sem jeito)

Bora tirar uma selfie, gurias.

Ana olha contrariada.

4 INT. SALA DA PRISÃO - DIA

Ana, em uma sala pouca iluminada, vê no projetor algumas fotos suas e as exclui. A luz do projetor reflete em Ana, mostrando-a deprimida - gerado por uma evidente baixa estima. Ela aponta uma arma contra sua cabeça, mas não atira.

5 EXT. PARQUE - DIA

ANA

(incomodada)

Nem fudendo, não tô arrumada.

Dinho abaixa o celular e olha para Ana.

DINHO

Ah para, vamo meu,
recordação do nosso passeio.

ANA

Tu não vai postar né?

DINHO

Claro que vou, eu amo vocês e
quero que todos vejam.

ANA

(irônica)

Ah tá.

DINHO

Odeio tuas ironias.

ANA

Odeio tua necessidade de postar tudo.

DINHO

(rindo)

Azar o teu.

Ana dá um tapa de brincadeira na cabeça de Dinho. Dinho levanta o celular novamente para a selfie.

DINHO

Foi...

Dinho vê pela câmera que Téo está focada em seu próprio celular, com uma expressão de raiva.

DINHO (O.S.) (cont.)

Porra Téo, desliga a metralhadora.

6 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Téo e EDGAR estão sentados frente à frente, enquanto 5 pessoas, incluindo LUÍSA, acompanham atentamente a cena de perto, em pé.

EDGAR

(irônico)

Então o Papa é comunista?
Agora tu passou de todos
os limites, na boa. Vou
denunciar esse post.

INSERT - Quatro mãos fazendo sinal de negativo.

Luísa observa atentamente a ação das 4 pessoas.

TÉO

(alterada)

Fica na tua seu anencéfalo,
tu não viu que essa notícia tá
sendo compartilhada por milhões de pessoas?

INSERT - Quatro mãos fazendo sinal de certo.

Luísa observa novamente a ação das 4 pessoas.

TÉO (cont.)

Aliás, que se foda tu e essa prepotência da esquerda. O Facebook inteiro concorda comigo. Não gostou, vai morar na Venezuela!

EDGAR

(sem paciência)

Facebook inteiro? Tu quis dizer timeline inteira né, porque tu deve tá numa bolha recheada de pessoas ignorantes a igual a tu.

Voz de Dinho chamando Téo ecoa na cabeça dela. Téo saca uma arma e dá um tiro em Edgar.

As 4 pessoas cumprimentam Téo. Luísa encara Téo com uma expressão de que vai aprontar algo com ela.

7 EXT. PARQUE - DIA

Teodora sai do celular super irritada.

TÉO

Block, comuna filho da puta!

ANA

(irritada)

Bah, desencana disso, por favor.

TÉO

(ríspida)

Vai cuida da tua vida!

ANA

Tu não sabe ouvir algo sem ofender, sua grossa?

DINHO

(interrompendo)

Calma gurias, olhem aqui pra selfie.

3, 2...

Ana esconde seu rosto nas costas de Dinho.

DINHO

Bora, Ana.

ANA
(incomodada)
Sério, não rola.

Dinho novamente abaixa o celular e se vira para Ana.

DINHO
Porra cara, vamo.
Nós não temos nenhuma
foto no Face.

ANA
(irônica)
Na última semana só se for.

DINHO
Por que tu sempre complica
com foto?

TÉO
Meu, até eu xucra desse jeito
tô pilhando tirar. Bora.

Ana olha pra Dinho.

ANA
Tiramos uma à noite lá na
tua casa, todo mundo arrumado...

Téo estranha a fala de Ana.

TÉO
Como assim?

ANA
Sim, na junção do Di...

DINHO
(interrompendo sem jeito)
Baaah... eu acho que esqueci de pôr
a Téó no evento... Eu vou dar uma junção
lá em casa hoje de noite. Chega lá daí.

Téo fica chateada.

TÉO
Hmmm.

Dinho e Ana ficam constrangidos.

ANA
Mas tu é vacilão, né?

DINHO
(tentando ser simpático)
Esqueci, era muita gente pra lembrar.

Téo fica ainda mais chateada.

ANA
(irônica)
Nossa, chegou o famosão.

DINHO
Não enche. Aparece se der Téo.

ANA
É Téo, vamo. Aguentar o grupinho
do Dinho sozinha não dá.

TÉO
(dando desculpa)
Vamo vê.

Dinho levanta o celular para a selfie. Ana e Téo resolvem aparecer, mas sérias.

DINHO
Bom, bora que já tenho que vazar
pra arrumar as coisas.
3, 2, 1 e... foi!

FADE OUT

FADE IN

8 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Um corredor de pessoas caminha ordenadamente em direção à Dinho, que está nervoso recebendo a repercussão da selfie postada. Atrás dele estão Ana, contrariada, e Téo, ainda chateada/emburrada pelo esquecimento. O trio se encontra de pé. Algumas pessoas fazem um certo com a mão, outras não o fazem por Téo estar na foto.

Até chegar Luísa, que para na frente de seu amigo Dinho e faz um sinal de coração com as mãos.

LUÍSA

(debochada)

Olha se não é o meu casal favorito:
Dinho e Aninha. Adoro vocês. Casal top.
Postei e saí correndo (risos).

Dinho dá uma risada sem graça, agradece o comentário e responde com um coração. Téo, pela suposta traição, e Ana, pela mentira, encaram a situação com total desaprovação. Luísa segue seu caminho e Téo aproveita a oportunidade para ir atrás dela tirar satisfação. Ana, irritada, toca no ombro de Dinho.

9 INT. SALA PRIVADA DA PRISÃO - DIA

Ana e Dinho estão sentados frente à frente, com refletores os iluminando em uma sala escura.

ANA

(irritada)

O que eu te falei? Não era pra ter
postado essa merda!
De onde aquela idiota tirou
que nós somos um casal?

DINHO

(ignorando)

Bah meu, é brincadeira da Lu,
relaxa.

ANA

Relaxa nada, imbecil.
Apaga a foto agora! Eu não quero meu
nome envolvido em mentira,
ainda mais vindo dessa escrota.

10 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Téo segue Luísa, que é cumprimentada com sinal de certo por algumas pessoas durante o percurso. Téo toca Luísa nos ombros, mas é ignorada, o que a deixa ainda mais nervosa e irritada.

11 INT. SALA PRIVADA DA PRISÃO - DIA

DINHO

(irritado)

Meu deus, hoje em dia tudo é motivo pra briga,
pra choro. Foi só uma zoeira,
para de mimimi um pouco.

ANA

(indignada)

Mimimi ô caralho! O que tá rolando contigo
e com a Téó, hein? Vocês tão vivendo
em mundo paralelo, não é possível.

12 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Téó persegue Luísa e a interrompe bruscamente.

TÉO

(nervosa)

Oi, desculpa incomodar. Inbox.

Luísa reconhece Téó, mas disfarça.

LUÍSA

(cínica)

Te conheço?

TÉO

(impaciente)

Por favor, inbox, preciso saber
algo urgente.

LUÍSA

Foi mal, não costumo ir
pro privado com quem não conheço.

Luísa segue andando e Téó parada, ainda mais irritada e nervosa.

13 INT. SALA PRIVADA DA PRISÃO - DIA

DINHO

Caralho Ana, o comentário dela
tá gerando curtidas pra foto.

ANA

(exaltada)

Foooooda-se! Para de olhar pro teu umbigo
 só um pouquinho, pelo amor de deus.
 Exclui essa merda agora! Eu tô falando sério,
 hein!

DINHO

Admite que tu quer que eu apague
 só porque tu tá feia nela.

Ana se levanta rapidamente, irritada.

14 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Téo continua a perseguir Luísa, enquanto mais pessoas
 passam pelos dois. Téo pensa em parar, mas vai em frente
 e interrompe novamente Luísa.

TÉO

Foda-se, vai por aqui mesmo.
 Dinho e Ana tão ficando?

Luísa para de caminhar.

LUÍSA

(sarcástica)

Tu de novo...

por que tá vindo me perguntar isso?

TÉO

(exaltada)

Caralho, tu acabou de comentar numa foto
 do Dinho sobre isso.

LUÍSA

Ei, ei, ei, calminha.

TÉO

(angustiada)

Eu não aguento mais essa dúvida.

LUÍSA

(sarcástica)

Olha, eu não te conheço e não tô
 nem aí pra tua dúvida.

Eu tenho mais o que fazer. Tchauzinho.

TÉO
Como tu não me...

Luísa dá um tiro em Téo, que cai. Luísa ri debochadamente.

15 INT. SALA PRIVADA DA PRISÃO - DIA

Luísa e Edgar estão sentados frente à frente, rindo, com refletores os iluminando em uma sala escura.

16 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Dinho, Ana e Téo estão juntos e angustiados, ainda recebendo a fila de pessoas que repercutem a selfie. Na fila surge o pai de Dinho, que resolve comentar.

PAI DO DINHO
(feliz)
Tu e Ana?
Que maravilha, Dinho, gosto muito dela.
Parabéns ao casal.

Téo fica perplexa por completo. Dinho e Ana desaprovam o comentário.

DINHO
Não pai...

17 INT. SALA PRIVADA da PRISÃO - DIA

Ana entra na sala escura para falar com Téo.

ANA
Téo, tá por aí?

Téo ignora, sentada em um canto, com muita raiva.

ANA
Cara, tu tá acompanhando os comentários na nossa foto com o Dinho? Que bizarro, meu. E o Dinho é um filho da puta, acobertando aquela amiga ridícula dele, que nojo! Enfim, despilhei chegar na casa dele, vou passar aí, tô precisando conversar com alguém e ficar off dessa merda por um tempo. Beijo.

Ana sai da sala. Téo segue muito perplexa e irritada.

18 INT. APARTAMENTO DE TÉO - DIA

Ana bate algumas vezes na porta e ninguém responde.

ANA

Téo? Téo, tá aí?

Ana pega seu celular para ligar, mas abre a maçaneta, que está destravada. Ela entra no apartamento, procura por Téo, mas não a acha. Ana recebe uma ligação de Dinho. Ela não atende, pois ainda está irritada com ele. Ao pegar o celular na mão, Ana vê que seu Facebook está recebendo muitas notificações. Ela estranha e imediatamente averigua.

19 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

Ana, nervosa, caminha em direção a uma grande concentração de pessoas que estão vendo Téo falar alto.

TÉO

(chorando e raivosa)

... meus melhores amigos, aqueles em que eu confiei a minha vida inteira, confiava pra caralho, não passam de dois traidores, mentirosos, filhos da puta!

Ana vê a declaração de Téo e fica muito assustada. Ao seu lado, Dinho é rodeado por algumas pessoas que as xingam, lhe causando um tremendo constrangimento. Luísa acompanha a cena com um certo arrependimento.

TÉO (O.S.) (cont.)

Eles esconderam o namoro deles de mim esse tempo todo. Eu me sinto a pessoa mais idiota do mundo. Pessoas assim merecem morrer!

Uma mulher que está na concentração enxerga Ana, aponta o dedo pra ela e outras pessoas se juntam para rodeá-la e xingá-la.

PESSOA 1

Tu não tem vergonha na cara, sua vagabunda?

PESSOA 2

Lugar de mau caráter é no inferno, em nome de Jesus!

PESSOA 3

Que feio, guria. Traindo uma pessoa que te adora.

PESSOA 4

Ridícula, dissimulada, mentirosa, comunista!

20 INT. APARTAMENTO DE TÉO - DIA

Ana desaba pálida no sofá da sala, com o celular na mão, atordoada com o linchamento digital que está sofrendo. Téo, entra na sala vagorosamente. Ela chega chorosa e decepcionada pela suposta traição que sofreu. Téo se dirige a Ana e a encara assustadoramente. Ana, a cada segundo que passa com o celular na mão, fica ainda mais pálida.

21 INT. CORREDOR DA PRISÃO - DIA

[téc.: som ambiente off]

Ana está perplexa, rodeada de pessoas as xingando.

22 INT. APARTAMENTO DE TÉO - DIA

Ana segue atordoada. Téo segue encarando chorosamente e assustadoramente Ana. Ana olha para Téo como se estivesse prestes a desmaiar. Surge pela porta de entrada Dinho, que desesperado vai até Téo.

DINHO

O que que tu fez Téo?

Téo olha para Dinho chorosa e decepcionada.

DINHO (cont.)

(desesperado)

Eu perdi seguidor... Teus seguidores violentos tão me ameaçando de morte! Que que tu fez caralho, que porra é essa?

TÉO

(chorando e sem forças)

Vocês são dois filhos da puta.

Saem da minha casa, antes que eu chame a polícia.

Ana se levanta do sofá e se desloca devagar à cozinha, em silêncio e totalmente perplexa.

DINHO (O.S.)

(interrompendo)

Tá louca da cabeça? Tu realmente acha mesmo que eu e Ana temos algo? Nós 3 somos amigos há muitos anos, pelo amor de Deus!

Téo começa a falar sozinha, chorosa, tentando se convencer de tudo aquilo é verdade.

TÉO

Tá todo mundo falando...

DINHO

Óbvio que tá todo mundo falando, tu fez um post escandaloso.

TÉO (cont.)

... então é verdade...

DINHO

(super irritado)

Caralhooo, foi uma brincadeira!

TÉO (cont.)

... tu reagiu com um coração...

DINHO

(mais irritado do que nunca)

É brincadeiraaaa porra!

Em quem tu confia afinal?

TÉO (cont.)

... teu pai também falou, tu também esqueceu de me convidar pra junção...

Dinho coloca suas mãos nos ombros de Téo e a balança firmemente.

DINHO

(exaltado)

TÉO, PELO AMOR DE DEUS, VAMO VOLTAR PRA REALIDADE!

A GENTE PRECISA DISSO!

ISSO AQUI É REAL,

A PORRA DA NOSSA AMIZADE É REAL!

Dinho abraça forçadamente Téo. Eles ouvem um barulho de pessoa caindo vindo da cozinha. Dinho corre para ver o que houve. Ele vê Ana caída no chão, sangrando.

CLOSE UP - Faca ensanguentada no chão.

[Téc.: som ambiente off, trilha sonora tensa aumenta]. Dinho tenta ligar para a ambulância, desesperado. Téo se ajoelha desesperada, chorando. Ela cai no chão, sem forças, e se arrasta até o roteador no canto da sala para quebrá-lo a socos.

23 EXT. PARQUE - DIA

Câmera sai da mão livre de Dinho e lentamente vai se distanciando do trio, que está sentado na grama, conversando e rindo espontaneamente.

FADE OUT

FIM.

3.2 ASPECTOS DA LINGUAGEM

3.2.1 Direção

Uma das minhas inspirações para desenvolver o projeto partiu do estilo meticuloso e muito particular do diretor e roteirista britânico, Christopher Nolan. O roteiro, mantendo a ideia do mesmo de construir personagens trágicos, com personalidades muito particulares e de juízos morais ambíguos, que os remetem a herói e a vilão ao mesmo tempo; a decupagem de direção, com determinadas cenas contendo estilo mais dinâmico, abusando da sucessão de planos rápidos; e a estética visual de cores predominantemente azuis e amarelas.

Em relação aos planos, coloquei como contraponto à Nolan algumas características do diretor mexicano, Alejandro Iñárritu, famoso por usar muitos planos-sequências e planos mais longos que o normal. Esse contraponto serviu para embasar a alternância existente no filme entre planos curtos e planos longos, em uma tentativa de ter em mãos o controle sobre a velocidade rítmica da narrativa, visando não perder de vista algumas ideias do roteiro. Como um dos objetivos da história era causar um choque emocional no espectador, o filme não poderia contar apenas com planos-sequências, pela possibilidade da emoção se perder no meio do caminho e pela impossibilidade de tempo para ensaiar com equipe e elenco, da mesma maneira que uma sucessão de cortes rápidos deixaria a história muito dinâmica, mas vazia narrativamente.

No sentido planos de enquadramentos (WATTS p. 158 e 159), planejei usar, predominantemente, primeiríssimos planos e close-ups, a fim de dar um contorno mais dramático as cenas, expondo o mais perto possível a tensão vivida pelos personagens, alternando sempre que necessário para o plano médio ou plano conjunto a fim de um “alívio” visual.

3.2.2 Fotografia

No aspecto estético do filme, resolvi dar uma atenção especial a fotografia do filme. Durante a montagem, tive a ideia de utilizar dois filtros de cor (azul e amarelo), parecidos com os usados por Nolan e Wally Pfister (Diretor de Fotografia), para fazer

com que a diferenciação visual entre Mundo Comum e Especial ficasse marcante e muito perceptível aos olhos de qualquer espectador. Nessa etapa, contei com a ajuda do professor Luciano Mattana, que se encarregou de dirigir a fotografia do filme, iluminando os cenários de acordo com a ideia proposta.

Para a fotografia da prisão, foi escolhido o filtro azul, com baixa saturação e muito contraste, atribuindo às cenas do Mundo Especial um tom frio, melancólico e dramático, alinhando com a ideia do roteiro de que a prisão é um lugar horrível para os personagens habitarem, tanto esteticamente, quanto narrativamente. Já para as cenas do bosque e do apartamento, pertencentes ao Mundo Comum, a fotografia ganhou cores amareladas e quentes, remetendo visualmente seus elementos à um caráter mais vivo e real, como de fato o roteiro havia atribuído a ele. Ao mesmo tempo, estrategicamente, há uma dessincronia entre a “luz viva” do ambiente com o drama vivido pelos personagens, causando um certo desconforto visual em algumas cenas.

Ao escrever o roteiro, minha ideia foi a de subverter a lógica: o virtual deixa de ser só consequência do real e passa a influenciá-lo. Para deixar mais evidente essa ideia, utilizo na cena do apartamento - onde Ana, Dinho e Téo confundem realidade com virtualidade - uma intercalação entre as cores azul, do virtual, e amarela, do real, para retratar esteticamente a confusão mental dos personagens. Assim, a fotografia se torna umas das principais ferramentas da narrativa.

A finalização das cores foi feita por mim, no software Adobe Premiere.

Figura 8 : Filtro azul utilizado por Nolan e Pfister em “The Dark Knight”



Fonte: <https://www.indiewire.com/2018/07/christopher-nolan-the-dark-knight-imax-re-release-anniversary-1201985124/>

Figura 9: Filtro azul utilizado no filme “Conectados e Desconexos”



Fonte: Cena de “Conectados e Desconexos”. Disponível em: <https://bit.ly/2PZkiNb>

Figura 10: Filtro amarelo utilizado por Nolan e Pfister em “Inception”



Fonte: <https://www.creativeplanetnetwork.com/news-features/interview-inception-cinematographer-wally-pfister-412543>

Figura 11: Filtro amarelo utilizado no filme “Conectados e Desconexos”



Fonte: Cena de “Conectados e Desconexos”. Disponível em: <https://bit.ly/2PZkiNb>

3.2.3 Montagem

O estilo de montagem narrativo escolhido para o filme foi o Alternado (MARTIN, 2003, pg. 155), para manter a coerência com a ideia desenvolvida no roteiro. No três atos de “Conectados e Desconexos”, há quase sempre duas linhas de ações paralelas - o Mundo Comum (a vida, o real) e o Mundo Especial (a prisão, o virtual) ou Mundo Especial e Mundo Especial - que se intercalam, se influenciam diretamente e se desenvolvem juntas simultaneamente em praticamente o tempo total da narrativa, remetendo ao estilo de montagem do filme “Inception”, onde o mesmo chega a ter 4 linhas de ações simultâneas que se influenciam.

Os tipos de ligações entre planos mais utilizados foram o Hard Cut e o Cross Cut, mas também foram utilizados Cut On Action, Cut In e Match Cut propositalmente para abranger o maior número de tipos possíveis. A transição usada para iniciar e encerrar as sequências foi o Fade, enquanto o L-Cut e o J-Cut foram utilizadas em algumas cenas para dar mais dinamismo.

Em relação aos tipos de elementos sonoros utilizados (MARTIN, 2003, p. 387), a montagem alternou entre o silêncio, a elipse e o realismo. A ideia inicial desde o início foi colocar na trilha sonora uma grande responsabilidade de ajudar a dramatizar o filme e passar ao espectador uma sensação de desespero, igual aos dos personagens.

A trilha sonora oficial do filme está a cargo de um músico argentino. Infelizmente, sua trilha não consta no atual projeto, pois ao término desta monografia ela ainda não estava finalizada. Diante disso, precisei pesquisar trilhas de domínio público existentes na internet, para desenvolvê-las e mixá-las, a fim de criar uma trilha sonora parcial.

O estilo de trilha que fui à procura tinha que remeter as músicas melancólicas, tensas e, por vezes, espalhafatosa de Hans Zimmer, um dos principais nomes do ramo no cinema atual. Obviamente, houve déficit técnico nesse setor, pois as trilhas gratuitas que existem na internet são de baixa qualidade e possuem pouca teoria e prática musical.

O importante aqui foi deixar em evidência a distinção sonora entre Mundo Comum (silêncio alternando com realismo) e Especial (eclipse), tendo convergência entre elas em algumas situações para pontuar em cena, assim como a fotografia, que realidade e virtualidade estavam misturadas na cabeça dos personagens.

E, assim como na fotografia amarelada propositalmente enganosa, a trilha tem os seus momentos de inversão sentimental (como a trilha mais alegre nas cenas do corredor, destoando das situações tensas vividas pelos personagens).

3.2.4 Recursos Técnicos de Produção e Localizações

O projeto contou com três câmeras Canon T3i, lentes macro e grande angular, um microfone boom com um gravador e uma vara, uma steadycam e quatro luminárias (duas com luzes amarelas e duas com luzes brancas).

As gravações foram feitas no bosque atrás da trilha de caminhada e nos corredores e estúdio do Prédio 21, na Universidade Federal de Santa Maria, além do apartamento na rua Venâncio Aires, no centro de Santa Maria.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver um trabalho cinematográfico pela primeira vez foi uma tarefa desafiadora, árdua, angustiante e, em alguns momentos, desgastante psicologicamente e fisicamente. Mas, acima de tudo, foi uma experiência magnífica e extremamente positiva em âmbitos pessoais, pois através dela surgiram grandes aprendizados.

Como amante do cinema e entusiasta desde criança em inventar histórias de ficção, me sinto lisonjeado de ter tido a oportunidade de transformar uma delas em filme, usando mecanismos técnicos também por mim elaborados e executados. Completar esse processo com sucesso me trouxe a sensação de felicidade plena - tão desejada por qualquer formando.

A proposta desse presente projeto foi teoricamente simples, mas, ao mesmo tempo, muito trabalhosa na prática. Ao finalizar esse trabalho que tanto me dá orgulho, vejo que os objetivos gerais citados na introdução desta monografia - aprofundamento em roteiro, pré-produção, direção, produção (iluminação e áudio) e pós-produção (montagem) cinematográfica - foram alcançados, pois estudá-los, vivê-los e executá-los contribuiu com a expansão da capacidade técnica, além da racionalidade de uma visão mais crítica e embasada sob os processos gerais que regem um filme. Se antes eu não tinha a menor noção das dificuldades de se fazer um filme, hoje, ao passar pelos principais pilares de um trabalho cinematográfico, pude compreender oficialmente que se trata de uma tarefa muito difícil - e ao mesmo tempo prazerosa.

Os estudos de fundamentação para se chegar aos objetivos propostos foram de grande valia, principalmente pelo livro *A Jornada do Escritor* (2006), de Christopher Vogler, que me abriu muitos horizontes no quesito escrever histórias. Para desenvolver um roteiro, não basta apenas criar mentalmente uma história, é preciso saber colocá-la no papel de forma estruturada, regrada e clara. Pessoalmente, acredito que o fundamento de roteiro foi o que mais me instigou durante todo o processo, justamente pelas nuances complexas que existem na criatividade. Não foi fácil, mas foi muito divertido.

Enxerguei nesse trabalho concluinte de curso uma grande oportunidade de me libertar de inseguranças pessoais e profissionais que adquiri durante os cinco

anos de graduação, para, enfim, fazer o que sempre quis fazer na vida: ficção. A realização desse projeto me tornou uma pessoa otimista para encarar o mercado de trabalho a partir do ano que vem.

Neste momento, procuro não fazer juízo da qualidade técnica do filme - para mim, isso não é o mais importante aqui e também não cabe a mim julgá-lo - mas sim, o de valorizar os processos aprendidos, as etapas vencidas e também perdidas mas, principalmente, reforçar a certeza de que quero trabalhar com audiovisual futuramente, entretendo e causando reflexões nas pessoas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGRELA, Lucas. **Brasileiros estão cada vez mais viciados no celular**. 28 jun. 2018. Disponível Em: < <https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/brasileiros-estao-cada-vez-mais-viciados-no-celular/> > Acesso em: 19 set. 2018.

AMARAL, Lucas. **81 estatísticas de vídeo marketing que você precisa saber para 2018**. 2 mar. 2018. Disponível Em: < <https://marketingdeconteudo.com/estatisticas-de-video-marketing/> > Acesso Em: 19 set. 2018

ARBULU, Rafael. **Brasil tem mais de 4 milhões de casos de fake news no segundo trimestre**. 20 ago. 2018. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/internet/brasil-tem-mais-de-4-milhoes-de-casos-de-fake-news-no-segundo-trimestre-120592/> > Acesso em: 10 nov. 2018.

ARMSTRONG, Martin. **Smartphone Addiction Tightens Its Global Grip**. 24 Mai. 2017. Disponível Em: < <https://www.statista.com/chart/9539/smartphone-addiction-tightens-its-global-grip/> > Acesso em: 28 mai. 2018.

AZEVEDO, Tiago. **Nomofobia (Vício em celular): Sintomas, Causas, Tratamento**. 28 dez. 2015. Disponível em: < <http://psicoativo.com/2015/12/nomofobia-sintomas-causas-e-tratamento.html> > Acesso em: 10 mar. 2018.

BERNARDO, André. **Navegue nas redes sociais sem botar a saúde em risco**. 07 nov. 2018. Disponível Em: < <https://saude.abril.com.br/bem-estar/navegue-nas-redes-sociais-sem-botar-a-saude-em-risco/> > Acesso Em: 19 set. 2018

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 10 ed. São Paulo: Pensamento Ltda, 1997.

COELHO, Taysa. **10 fatos sobre o uso de redes sociais no Brasil que você precisa saber**. 9 fev. 2018. Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/02/10-fatos-sobre-o-uso-de-redes-sociais-no-brasil-que-voce-precisa-saber.qhtml> > Acesso em: 15 nov. 2018

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição Para Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DESTAK JORNAL. **Brasileiros são os que mais acreditam em fake news, aponta pesquisa**. 2 out. 2018. Disponível em: < <https://www.google.com.br/amp/s/www.destakjornal.com.br/brasil/amp/brasileiros-sao-os-que-mais-acreditam-em-fake-news-aponta-pesquisa> > Acesso em: 10 nov. 2018.

G1. **Diminuição do uso de redes sociais reduz depressão e solidão, diz novo estudo**. 9 nov. 2018. Disponível em: <

<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/2018/11/09/diminuicao-do-uso-redes-sociais-reduz-depressao-e-solidao-diz-novo-estudo.ghtml> > Acesso Em: 15 nov. 2018

LOPES, André. **Vício em smartphone afeta química cerebral como as drogas.** 11 dez. 2017. Disponível Em: < <https://veja.abril.com.br/tecnologia/vicio-em-smartphone-afeta-quimica-cerebral-como-as-drogas/> > Acesso em: 10 jun. 2018.

Marketing de Conteúdo. **20 dados e previsões que vão convencer você a usar vídeos em 2017.** 9 jan. 2017. Disponível Em: < <https://marketingdeconteudo.com/estatisticas-de-video-2017/> > Acesso em: 28 mai. 2018.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MOURA, Renato. **Vício em celular chega a consultórios e já preocupa médicos no Brasil.** 16 nov. 2017. Disponível Em: < https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087?ocid=socialflow_twitter > Acesso em: 10 nov. 2018.

PEREZ, Fabíola. **A era do exibicionismo digital.** 13 dez. 2013. Disponível em: < https://istoe.com.br/339503_A+ERA+DO+EXIBICIONISMO+DIGITAL/ > Acesso em: 10 nov. 2018.

PLAZA, Willian. **Pesquisa da Motorola revela que mais de 40% dos brasileiros são dependentes do celular.** 3 set. 2018. Disponível em: < <https://www.hardware.com.br/noticias/2018-09/pesquisa-da-motorola-revela-que-mais-de-40-dos-brasileiros-sao-dependentes-do-celular.html> > Acesso em: 15 nov. 2018.

ROCK CONTENT. **20 dados e previsões que vão convencer você a usar vídeos em 2017.** 9 jan. 2017. Disponível em < <https://www.google.com.br/amp/s/marketingdeconteudo.com/estatisticas-de-video-2017/amp/> >. Acesso em: 19 set. 2018.

RAYSON, Steve. **New Facebook Share Data Reveals Why Video Is Key To Your Content Strategy.** 5 Jul 2016. Disponível em < <http://buzzsumo.com/blog/facebook-share-data-every-publisher-needs-know/#gs.z1yCrIE> >. Acesso em: 19 set. 2018.

ROCHA, Marcelle. ARALDI, Marina Vivian. BONA, Rafael Jose. **A Influência do Cinema Musical em Peças Publicitárias: a Intertextualidade presente na Comunicação Publicitária da Marca Eloeth.** 2010; Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) - Universidade do Vale do Itajaí. Disponível Em: < <http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0356-1.pdf> > Acesso em: 13 dez. 2018.

SESC SÃO PAULO. **Curta-metragem e a experimentação da linguagem.** 12 mar. 2014. Disponível em: <

https://www.sescsp.org.br/online/artigo/7399_CURTAMETRAGEM+E+A+EXPERIMENTACAO+DA+LINGUAGEM > Acesso em: 12 nov. 2018.

SILVERMAN, Elisa. **Why You Want To Make Room For Video On Your Landing Page.** 9 Dez. 2014. Disponível Em: < <https://www.pagewiz.com/blog/landing-pages/video-landing-page-templates> > Acesso em: 19 set. 2018.

UOL NOTÍCIAS. **Venda de smartphones mais que dobra em 2011 no Brasil, aponta pesquisa.** 22 mar. 2012. Disponível em: < <https://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/03/22/venda-de-smartphones-mais-que-dobrou-em-2011-no-brasil-aponta-pesquisa.jhtm> > Acesso em: 15 nov. 2018.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor:** estrutura mítica para autores. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CHION, Michel. **O Roteiro de Cinema.** São Paulo: Martins Fontes Ltda, 1989.

WATTS, Harris. **On Camera - O curso de produção de filme e vídeo da BBC.** São Paulo: Ed. Summus, 1990.

ZETTL, Herbert. **Manual de Produção de Televisão.** São Paulo, Ed. Cengage Learning, 2015.

APÊNDICE

O PRIMEIRO ROTEIRO (Agosto de 2018)

NÃO ME CULPE PELO MUNDO SER ASSIM

Por Vinicius Denardin

1º Tratamento - Agosto de 2018

1 EXT. BOSQUE - DIA

Teodora e Dinho estão caminhando lado a lado em um bosque. Dinho mexe no celular e Teodora o observa.

TEODORA

Ficar cego, cair no esquecimento e viver muitos anos ou ser famoso, ganhar muito dinheiro e morrer jovem?

Dinho faz uma cara de desprezo e segue no celular.

DINHO

É pra responder?

TEODORA

Óbvio...

DINHO

Que pergunta mais psicótica...

TEODORA

Psicótica? Tu nem sabe o que essa palavra significa...

DINHO

Sei sim, tá aqui ó... transtorno mental caracterizado por uma desconexão da realidade.

TEODORA

Tu não respondeu minha pergunta...

DINHO

É algum tipo de ameaça isso?

TEODORA

Tu acha que estou desconexa da realidade?

DINHO

Que papo chato... BORA SENTAR ALI, preciso te dizer algo...

Dinho se dirige ao banco para sentar e deixa Teodora sozinha de pé. Ela coça a cabeça e faz uma expressão de impaciência. Logo depois ela resolve sentar, e de imediato Dinho vira e olha para ela e começa seu teatro.

DINHO

Tá, seguinte... eu não sei das tuas motivações de entrar no meu curso, virar minha colega e etc, mas sei que tem dedo do destino nisso...

TEODORA

Claro, o destino...

DINHO

... eu te vi entrar na sala hoje e percebi o quanto errei... Me perdoa? Eu te amo...

Dinho está atuando pessimamente e Teodora estranha seu comportamento. Ele esquece a fala e mexe no celular pra lembrar.

DINHO

Peraí... Se você fosse uma música seria as melhores notas...

Teodora faz uma cara confusa.

DINHO

Pois aquilo que se faz por amor está sempre além do bem e do mal...

E lutar pelo amor é bom, mas alcançá-lo sem luta é melhor... não, essa parte não fez sentido...

Me dá um abraço?

Teodora segue olhando confusa para Dinho e fala em tom raivoso.

TEODORA

Só essa parte ou todo o resto dessa ceninha ridícula que tu acabou de fazer aqui?

DINHO

Como?

Teodora coloca as mãos na cara, decepcionada.

TEODORA

O que se passa contigo, Edson?

DINHO

Dinho!

TEODORA

Dinho (riso forçado)... Dinho, o digital influencer... o famoso da internet que não consegue trocar duas palavras sem recorrer a porra do Google... Dinho, o garoto dos 100 mil amigos que mal consegue olhar nos olhos da pessoa que está conversando...
Dinho... Dinho, eu quero que tu se foda!

Teodora então se emociona...

TEODORA

Existe algum Edson aí dentro?

Dinho também se emociona.

TEODORA

380 dias que ele sumiu...

DINHO

Não diga isso...

TEODORA

Ele foi embora para vir cursar faculdade nessa cidade, nessa universidade...
Que baita MENTIRA!

DINHO

Teodora...

TEODORA

Buuuummm. Tudo mudou...

DINHO

Eu tive meus motivos...

TEODORA
A é? Quais?

Dinho balança a cabeça. Visivelmente está desconfortável de não poder falar a verdade. Ele só quer completar seu plano.

DINHO
Por favor... eu só peço um abraço...

Aqui Teodora dá praticamente Dinho como um caso perdido. Mas ela tenta uma última vez.

TEODORA
Ficar cego ou ser famoso?

DINHO
Um abraço!

Eles se abraçam. Dinho põe seu celular na bolsa de Teodora e responde.

DINHO
Famoso!

Teodora balança a cabeça para Dinho. Ela se emociona, coloca a mão no seu rosto e se despede em silêncio. Na sequência, ela foge correndo. Dinho respira aliviado.

2 INT. BAR - DIA

Ana está sentada sozinha em um bar, com uma expressão ansiosa e nervosa. Está a espera do fim do encontro entre Teodora e Dinho no bosque para atacar Teodora, lhe enganar e dar seu celular a ela, a fim de despistar o Rastreador, que está na sua cola. De repente, surge no bar Léo e Bia, colegas de Ana, que resolvem se sentar junto a ela.

LÉO
Podemos?

ANA
Claro...

Eles sentam e ficam fixados no celular. Ana os olha incomodada por estarem ali, ao mesmo tempo que olha para fora buscando Teodora. Não quer que nada atrapalhe o plano.

BIA

Geeente... o que vocês acharam da nossa nova colega?

LÉO

Eu achei estranho ela entrar tarde assim...

BIA

Sim, eu também... e pelo o que eu fiquei sabendo, o Dinho já chamou ela pra um rolê...

LÉO

Interesseiro...

ANA

Interesseiro por que?

Léo lembra de Dinho e fica com raiva.

LÉO

Não sei, deve ser porque é o maior puxa-saco do Rastrea...

O telefone de Léo toca imediatamente. É o Rastreador. Bia e Ana o olham assustadas, e ele também está.

BIA

Não acredito que tu citou ele, Léo... que erro primário...

Léo fica desolado, olhando para o celular.

LÉO

Tô morto, Bia...

Apesar de assustada, Ana quer que o Rastreador ferre com os outros e esqueça dela.

ANA

Atende logo!

LÉO

Fácil pra ti né, Ana? Tu deve ter conversado com ele milhões de vezes...

ANA

De onde tu tirou isso?

LÉO

Nós sabemos...

BIA

Atende Léo, não adianta...

Com medo, Léo atende, enquanto Ana e Bia o observam com apreensão.

LÉO
Alô...

Todos ficam em silêncio por um tempo. Léo contorce a cara achando que vai ser raptado, mas aos poucos vai voltando ao normal. Ele começa a acenar com a cabeça, concordando com o Rastreador.

LÉO
Perdão... perdão... sim, eu prometo nunca mais fazer isso...
Muito obrigado!

Léo fica aliviado.

LÉO
...sim, hoje entrou uma nova aluna na sa...

Ana ouve e rapidamente pega o celular de Léo.

ANA
Vai se foder sua aberração!

E desliga a ligação. Léo e Bia a olham desacreditados.

LÉO
O que que tu fez? Tá louca??

BIA
Meu deus...

ANA
Tchauzinho...

Ana se levanta da mesa e o seu celular começa a tocar. É o rastreador. Ela sai pela porta dos fundos do bar.

3 INT. SALA DE AULA - DIA

Um flashback mostra Teodora se dirigindo ao prédio onde irá conhecer "sua nova turma". A cena acontece antes do encontro no bosque. Mas antes dela entrar, avista o carro de Dinho e resolve colocar seu celular na boca do tanque de gasolina para que o carro exploda quando for ligado. Depois, ela entra na sala de aula da sua nova turma. Ela observa a estranheza de seus colegas (todos mexendo no celular), mas pouco se importa, pois está ali só para encontrar Dinho.

4 EXT. BAR E ARREDORES - DIA

Adriana sai do bar com seu celular tocando. É o Rastreador. Ela fica paranóica e começa a ver vultos, pois acredita que o Rastreador está perto. Ela olha para os lados a espera de Teodora, que ainda não chegou.

O celular segue tocando e Ana, num ato desesperado, joga seu celular no chão e sai correndo, mas logo uma força externa a derruba, tirando sua energia. O celular para de tocar e eis que surge Teodora, que prontamente tenta ajudar Ana a se levantar. Ana está atordoada e ao ver Teodora lhe dá um abraço.

ANA

Que bom que tu tá aqui, Teodora...

TEODORA

Tu me conhece de onde?

Ana olha para Teodora e se dá conta que seu celular parou de tocar. Ela o-recolhe.

ANA

Somos colegas agora...

TEODORA

Tá e por que o "que bom que tu tá aqui"?

Ana percebe que Teodora estranhou seu comportamento e sua fala. Ela tenta disfarçar na sequência.

ANA

Eu tava passando mal e tu me ajudou a levantar...

TEODORA

Sim, tava indo pra parada de ônibus e vi uma pessoa atirada no chão, achei que tivesse morrendo... Mas bom, se cuida aí!

Teodora se dirige para ir embora. Ana percebe e tenta puxar assunto.

ANA

Peraí... quero te conhecer melhor, somos colegas agora... tu tava no bosque com o Dinho né?

Teodora estranha a pergunta de Ana.

TEODORA

Dinho... Tava... por que?

ANA
Como foi?

Teodora segue estranhando a intimidade de Ana, mas para não deixar rastros sobre o crime que se sucedera, ela resolve mentir.

TEODORA
Bom... ele me apresentou o bosque, falou sobre a turma, o curso, a universidade...

ANA
Legal...

TEODORA
Nos beijamos depois no fim...

Ana faz uma cara de espanto.

ANA
Se beijaram?

TEODORA
Sim, mas nada demais... Não costumo ter relações amorosas com colegas...

Ana fica alterada com ciúmes, e resolve acelerar o plano.

ANA
Legal ouvir isso, porque eu namoro um colega e me arrependo amargamente disso...

TEODORA
E por que tu não termina?

ANA
Porque eu odeio o rastreador...

O celular de Ana começa a tocar. Teodora estranha.

ANA
EU ODEIOOOO O RASTREADOOOOOR!

TEODORA
Rastreador?

ANA
Olha, meu namorado... ele vive no meu pé, não aguento mais essa situação...

TEODORA
É só desligar o celular..

ANA
FODA-SE O RASTREADOR!

TEODORA
Não entendo...

ANA
Se eu desligar é pior.. por favor, fala com ele e pede pra
parar de me atormentar..

Teodora pega o celular na mão e atende. Ela é raptada pelo rastreador. A tela fica escura.

5 INT. QUARTO MISTERIOSO - DIA

Um refletor acende e mostra Teodora amarrada a uma cadeira. Ela acorda e olha para frente tentando se situar onde está. Até que alguém se aproxima dela e começa a falar.

RASTREADOR
A força de vontade dos fracos chama-se teimosia..

TEODORA
Mais um paspalho usando frases do pensador.com...

RASTREADOR
Perdão?

TEODORA
Não, não perdoo. Me solta daqui agora!

RASTREADOR
Você sabe muito bem porque está aqui..

Teodora fica em silêncio. Ela pensa que o rastreador está falando sobre o explosivo colocado no carro de Dinho. Ela pergunta para confirmar.

TEODORA
Sei?

RASTREADOR
Eu acompanho tudo o que você faz.. és minha prioridade há dias..
você não é maior que nós.. você nos desrespeitou de forma
grave, além das tentativas estúpidas de manipular Dinho...

Teodora confirma (na sua visão) de que está sendo punida pelo explosivo.

TEODORA

O Dinho matou meu amor!

RASTREADOR

O Dinho é um garoto famoso, bem sucedido, feliz... milhares de pessoas o-amam... você não está a altura dele...

TEODORA

Amam nada, elas não o-conhecem, nunca o-viram pessoalmente, vídeos e fotos são superficiais, não dizem nada...

RASTREADOR

As redes refletem a nossa vida... se você não tem seguidores, se você não é interessante e ninguém está disposto a vê-la e ouvi-la, a culpa é toda sua...

TEODORA

Rede é sinônimo de armadilha!

RASTREADOR

Armadilha é pensar que se pode viver feliz escondida na escuridão do fracasso...

TEODORA

Isso tudo acabou com o Cláudio... Eu odeio celular, eu odeio redes sociais...

RASTREADOR

...eu dei todas as chances pra você se adequar. Você as jogou fora...

TEODORA

Não tô louca, não tô louca...

RASTREADOR

...se não fosse Dinho, eu já teria desistido de vocês há muito tempo

...

TEODORA

Tu ainda acredita em nós?

RASTREADOR

Em você não mais...

Teodora baixa a cabeça novamente, agora emocionada...

TEODORA

Eu fiz o que fiz visando o bem dele... Cláudio aprovaria isso...
ele não aguentaria se ver daquele jeito...

O Rastreador pega uma seringa e arremanga a blusa de Teodora, que fica assustada.

TEODORA

O que você vai fazer?

RASTREADOR

Vou acabar com isso de uma vez. Será melhor para você Ana.
Viva em paz...

TEODORA

Ana? Que Ana?

O Rastreador aplica a injeção em Teodora e a-mata. Na sequência, ele pega o celular e tenta ligar para Dinho. Para sua surpresa, o celular de Dinho toca dentro da bolsa de Teodora. Um flashback mostra que Dinho colocou ele lá enquanto abraçava Teodora. O Rastreador joga o celular na parede e esbraveja.

6 EXT. CARRO DE DINHO - DIA

Dinho e Ana entram em um carro e se abraçam, felizes pelo plano dar parcialmente certo.

DINHO

Meu deus, como é bom te abraçar... ainda não acredito que
estamos fugindo...

Ana dá um tapa na cara de Dinho.

DINHO

O que é isso?

ANA

Precisava beijar Teodora?

DINHO

Tu diz hoje ou no passado?

ANA

Que?

DINHO

Ela é minha ex namorada, longa história...

Outro tapa. Dinho se irrita.

DINHO

É a primeira vez que nos encontramos assim, normalmente, e eu já levei dois tapas...

ANA

Me desculpa... é que isso tudo me desgastou muito sabe... essa prisão, nosso amor proibido... agora nós estamos livres...

DINHO

Estamos, meu amor. O mundo é nosso!

Eles se beijam.

ANA

Eu peguei pesado na provocação. Se ele não souber do engano, vai matar Teodora...

DINHO

Ana, nós fomos obrigados a fazer isso... ou era ela ou era tu...

ANA

Mas ela é tua ex...

DINHO

Tu falou bem, ex. Agora vamos...

ANA

E se ela ficar viva e daqui um tempo ir atrás de nós, o que tu vai falar pra ela?

DINHO

Vou dizer que: Não me culpe por o mundo ser assim...

Tela escura. Dinho liga o carro. O carro explode. Fim.

CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO (Outubro de 2018)

DIA 1 (Segunda-Feira, 22.10)

Manhã (9:00 às 12:00)

Bosque da UFSM

Cenas: 1, 3, 5 e 7 (selfie do trio) / 23 (cena final)

Elenco: Échelen Vaz (Téo), Paulo Pierry (Dinho) e Carol Nascimento (Ana).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Leonardo Lira (Assistente de Direção), Camila (Diretora de Elenco), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Tarde (13:30 às 17:30)

Prédio 21, terceiro andar.

Cenas: 8 e 16 (repercussão da selfie)

Elenco: Échelen Vaz (Téo), Paulo Pierry (Dinho), Carol Nascimento (Ana), Camila Marques (Luísa) e Rondon de Castro (Pai de Dinho). 3 figurantes (Dieisson, Mateus e Giuliano).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Camila Marques (Diretora de Elenco), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio) e Dani Mainardi (Assistente de Produção).

Prédio 21, segundo andar.

Cenas: 19 e 21 (desabafo Téo)

Elenco: Échelen Vaz (Téo), Carol Nascimento (Ana), Paulo Pierry (Dinho), Camila Marques (Luísa) e Mateus Parcianello (Edgar). 8 figurantes (Dieisson, Matheus, Giuliano, Basso, Bruna, Dani, Léo Bento e Vini).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Camila Marques (Diretora de Elenco), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

DIA 2 (Terça-Feira, 23.10)

Manhã (09:00 às 12:00)

Estúdio 21.

Cenas: 9, 11 e 13 (conversa Dinho e Ana)

Elenco: Paulo Pierry (Dinho) e Carol Nascimento (Ana).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Cena: 17 (conversa Ana e Téo).

Elenco: Échelen Vaz (Téo) e Carol Nascimento (Carol).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Cena: 15 (Edgar e Luísa).

Elenco: Camila Marques (Luísa) e Mateus Parcianello (Edgar).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Cena: 4 (Ana projetor)

Elenco: Carol Nascimento (Ana).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

DIA 3 (Quarta-Feira, 24.10)

Manhã (09:00 às 12:00)

Apartamento Bruna e Carol, centro.

Cenas: 18, 20 e 22 (término da amizade)

Elenco: Échelen Vaz (Téo), Carol Nascimento (Ana) e Paulo Pierry (Dinho).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Camila Marques (Diretora de Elenco), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Bruna Casser (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

DIA 4 (Sexta-Feira, 26.10)

Manhã (09:00 às 12:00)

Prédio 21, terceiro andar.

Cena: 2 (Dinho no corredor)

Elenco: Paulo Pierry (Dinho).

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente

de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Cenas: 10, 12 e 14 (Téo x Luísa)

Elenco: Échelen Vaz (Téo) e Camila Marques (Luísa). 2 figurantes.

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

Cena: 6 (Téo x Edgar)

Elenco: Échelen Vaz (Teo), Mateus Parcianello (Edgar) e Camila Marques (Luísa). 4 figurantes.

Equipe: Vinicius Denardin (Diretor), Luciano Mattana (Diretor de Fotografia), Camila Marques (Diretora de Elenco), Paulo Giacomelli (Cinegrafista), Alesson Machado (Cinegrafista), Wagner Tomazoni (Operador de Áudio), Dani Mainardi (Assistente de Produção), Diego 21 (Cinegrafista) e Paulo Torso (Manutenção de Equipamentos).

DECUPAGEM DE PLANOS DA CENA DO BOSQUE (Outubro de 2018)

- 1 [MASTER] - PC (Dinho, Ana e Téo). NORMAL. FRONTAL.
 2 - PP (Dinho). NORMAL. 3/4.
 3 - PP (Ana). NORMAL. FRONTAL.
 4 - PP (Téo). NORMAL. 3/4.
 5 - PM (Dinho e Ana). NORMAL. FRONTAL.
 6 - PM (Dinho e Ana). NORMAL. FRONTAL.

1 EXT. PARQUE - DIA

[Téc.: som ambiente off, trilha sonora tensa].

TRAVELLING - Plano Geral até Plano Médio. Normal. Frontal.

Lentamente a imagem aproxima DINHO, que está ansioso, ANA, que está deprimida, e TÉO, que está com raiva. Eles estão sentados na grama juntos e em silêncio, mexendo concentradamente em seus celulares.

Travelling indo até Dinho

Close Up. Normal. Frontal.

Mãos de Dinho utilizando o celular.

PDS NECESSÁRIOS - CELULARES, OLHARES

3

2A. Primeiro Plano (Dinho). Normal. 3/4.

Dinho está com os olhos fechados e tapando as orelhas com as mãos. Ele abre seus olhos e abaixa as mãos, como se nada tivesse acontecido.

TILT PARA BAIXO.

E pega seu celular que está no chão.

TILT PARA CIMA.

Dinho o levanta acima da cabeça, em posição de selfie e força um sorriso.

DINHO
(sem jeito)
Bora tirar uma selfie, gurias.

3A. Primeiro Plano (Ana). Normal. Frontal.

Ana para de mexer no seu celular e olha contrariada para Dinho.

5

3A. Primeiro Plano (Ana). Normal. Frontal.

ANA
(incomodada)
Nem fudendo, não tô arrumada.

1A [MASTER]. Plano Conjunto (Dinho, Ana e Téo). Normal. Frontal.

5. PP (Dinho e Ana). Normal. Frontal.

Dinho abaixa o celular e olha para Ana.

DINHO
Ah para, vamo meu,
recordação do nosso passeio.

ANA
Tu não vai postar né?

DINHO
Claro que vou, eu amo vocês e
quero que todos vejam.

ANA
(irônica)
Ah tá.

DINHO
Odeio tuas ironias.

ANA
Odeio tua necessidade de postar tudo.

DINHO
(rindo)
Azar o teu.

Ana dá um tapa de brincadeira na cabeça de Dinho. Dinho levanta o celular novamente para a selfie.

DINHO
Foi...

Dinho vê pela câmera que Téo está focada em seu próprio celular, com uma expressão de raiva.

4A. Primeiro Plano (Téo). Normal. 3/4.

DINHO (O.S.) (cont.)
Porra Téo, desliga a metralhadora.

9

4A. Primeiro Plano (Téo). Normal. 3/4.

Teodora sai do celular super irritada.

TÉO
Block, comuna filho da puta!

Ana olha para Téo.

ANA
(irritada)
Bah, desencana disso, por favor.

Téo encara Ana.

TÉO
(ríspida)
Vai cuida da tua vida!

ANA
Tu não sabe ouvir algo sem ofender,
sua grossa?

5B. Plano Conjunto (Dinho, Ana e Téo). Normal. Frontal. Plano Sequência.

DINHO
(interrompendo)
Calma gurias, olhem aqui pra selfie.
3, 2...

Ana esconde seu rosto nas costas de Dinho.

DINHO
Bora, Ana.

ANA
 (incomodada)
 SÉRIO, não rola.

Dinho novamente abaixa o celular e se vira para Ana. Téó está mexendo no celular.

DINHO
 Porra cara, vamo.
 Nós não temos nenhuma
 foto no Face.

ANA
 (irônica)
 Na última semana só se for.

DINHO
 Por que tu sempre complica
 com foto?

Téó olha para Ana, segurando o celular.

TÉO
 Meu, até eu xucra desse jeito
 tô pilhando tirar. Bora.

Ana olha pra Dinho.

ANA
 Tiramos uma à noite lá na
 tua casa, todo mundo arrumado
 e tal...

Téó estranha a fala de Ana.

TÉO
 Como assim?

ANA
 Sim, na junção do Di...

DINHO
 (interrompendo sem jeito)
 Baaah... eu acho que esqueci de pôr
 a Téó no evento... Eu vou dar uma junção
 lá em casa hoje de noite. Chega lá daí.

Téó fica chateada e volta pro celular.

TÉO
Hmmm.

Dinho e Ana ficam constrangidos.

ANA
Mas tu é vacilão, né?

DINHO
(tentando ser simpático)
Esqueci, era muita gente pra lembrar.

Téo fica ainda mais chateada.

ANA
(irônica)
Nossa, chegou o famosão.

DINHO
Não enche. Aparece se der Téo.

ANA
É Téo, vamo. Aguentar os amigos
do Dinho sozinha não dá.

TÉO
(dando desculpa)
Vamo vê.

8. SUBJETIVA (Celular). Plongée. Frontal.

Dinho levanta o celular para a selfie.

DINHO
Bom, bora que já tenho que vazar
pra arrumar as coisas.
Ana e Téo resolvem aparecer, mas sérias.

DINHO (cont.)
3, 2, 1 e... foi!

FADE OUT

24 EXT. PARQUE - DIA

1. TRAVELLING - Close Up (mãos livres de Dinho) até Plano Geral. Plongée. Frontal.

Câmera sai da mão livre de Dinho e lentamente vai se distanciando do trio, que está sentado sobre a grama, conversando e rindo espontaneamente.